

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA* PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 2 DANAU SEMBULUH
KABUPATEN SERUYAN**



**OLEH:
BAHRUL**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2020 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA* PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 2 DANAU SEMBULUH
KABUPATEN SERUYAN**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Bahrul
NIM: 1601112078

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2020 M/1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bahrul
NIM : 1601112078
Jurusan/ Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan *Multimedia* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan” adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka sekripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 09 Desember 2020
Yang Membuat Pernyataan,



Bahrul

NIM. 1601112078

PERSETUJUAN SKRIPSI

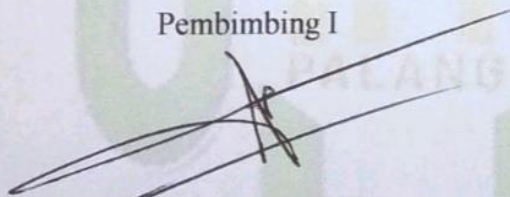
Judul : **PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA* PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 2 DANAU
SEMBULUH KABUPATEN SERUYAN.**

Nama : Bahrul
NIM : 1601112078
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Palangka Raya.

Palangka Raya, 04/ Desember 2020

Pembimbing I



H. Abdul Azis, M.Pd
NIP. 19760807 200003 1 004

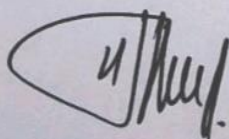
Pembimbing II



Setris Utama Rizal, M.Pd
NIP. 19840109 201801 1 001

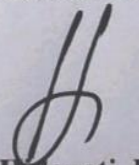
Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah



Sri Hidayati, MA
NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi**
An. Saudara Bahrul

Palangka Raya, **09** Desember 2020

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Bahrul

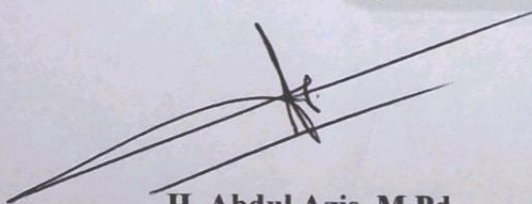
NIM : 1601112078

Judul Skripsi : Pengembangan *Multimedia* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

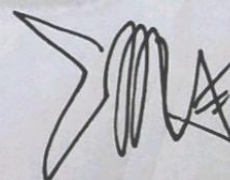
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



H. Abdul Azis, M.Pd
NIP. 19760807 200003 1 004

Pembimbing II



Setria Utama Rizal, M.Pd
NIP. 19840109 201801 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan *Multimedia* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.

Nama : Bahrul

NIM : 1601112078

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Senin

Tanggal: 14 Desember 2020 M/ 29 Rabiul Akhir 1442 H

TIM PENGUJI:

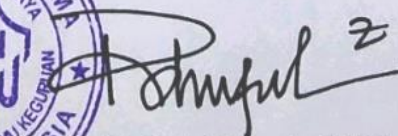
1. Dr. Nurul Wahdah, M.Pd.
(Ketua Sidang/ Penguji)
2. Asmawati, M.Pd.
(Penguji Utama)
3. H. Abdul Azis, M.Pd.
(Penguji)
4. Setria Utama Rizal, M.Pd.
(Sekretaris/ Penguji)



Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya




Dr. H. Rodhatul Jennah, M.Pd.
NIP. 19671003 199303 2 001

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA* PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DI SMA NEGERI 2 DANAU SEMBULUH
KABUPATEN SERUYAN**

ABSTRAK

Latar belakang masalah penelitian adalah cara mengajar guru hanya menekankan pada metode demonstrasi. Waktu pembelajaran dikelas terbatas, sehingga siswa tidak dapat mengulang kembali apa yang didemonstrasikan kadang terjadi perubahan yang tidak terkontrol oleh siswa. Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya tambahan media yang sesuai dengan proses pembelajaran. Rumusan masalah, (1) Bagaimana mengembangkan *multimedia* pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan? (2) Bagaimana kelayakan *multimedia* pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan?. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan tahapan-tahapan pengembangan produk *multimedia* pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan dan menganalisis kelayakan *multimedia* pembelajaran tersebut.

Jenis penelitian ini menggunakan metode *research and development*, dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengetahui kualitas media adalah dengan lembar angket yang mencakup beberapa komponen kelayakan materi, kelayakan media dan tanggapan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. (1) Prosedur pengembangan melalui lima tahapan, yaitu tahapan *analysis*, tahapan *design*, tahapan *development*, tahapan *implementation* dan tahapan *evaluation*. (2) Berdasarkan penilaian ahli materi bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 77% kriteria “Layak”, Penilaian ahli media diperoleh 90% kriteria “Sangat Layak”. Tanggapan siswa berdasarkan uji coba kelompok kecil presentase diperoleh 88% kriteria “Sangat Layak”, uji coba kelompok besar presentase diperoleh 91% kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa *multimedia* pembelajaran yang dikembangkan sudah dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Multimedia*, Pengembangan, PAI, Pengurusan Jenazah

**DEVELOPMENT OF THE *MULTIMEDIA* LEARNING IN CHARACTER
AND ISLAMIC EDUCATION LESSONS AT SMAN 2 DANAU
SEMBULUH KABUPATEN SERUYAN**

ABSTRACT

The background of the research problem is the way teachers teach only emphasizes the demonstration method. The learning time in class is limited, so students cannot repeat what was demonstrated sometimes changes are not controlled by students. Seeing these problems, it is necessary to have additional media that is suitable for the learning process. The formulation of the problem, (1) How to develop multimedia learning in the subjects of Islamic Religious Education and Character in SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan? (2) How is the feasibility of multimedia learning in the subjects of Islamic Religious Education and Character in SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan?. This study aims to reveal the stages of the development of multimedia products for teaching Islamic religious education and character in SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan and analyze the feasibility of learning multimedia.

This type of research uses the research and development method, using the ADDIE model. The assessment instrument used to determine the quality of the media is a questionnaire sheet which includes several components of the feasibility of the material, the feasibility of the media and student responses.

The results showed that the media developed had met the requirements to be used as a learning medium. (1) The development procedure consists of five stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage and the evaluation stage. (2) Based on the material expert's assessment that the total score of the assessment results obtained is 77% of the criteria "Eligible", the assessment of media experts is obtained by 90% of the criteria "Very Appropriate". Student responses based on the percentage of small group trials obtained 88% of the criteria "Very Feasible", the percentage of large group trials obtained 91% criteria "Very Feasible". Based on this, it can be stated that the learning multimedia developed has been said to be suitable for use in the learning process.

Keywords: Multimedia, Development, Islamic Education, Corpse care.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia serta kasih sayang-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan *Multimedia* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan” yang merupakan syarat akhir untuk menyelesaikan program S1 di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat muslim yang berada diseluruh penjuru dunia. Semoga Allah selalu memberkahi para pengikut setia Rasulullah SAW yang berjuang menegakan agama Islam.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rhodatul Jennah, M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan munaqasah skripsi.

4. Ibu Sri Hidayati, MA., Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mengesahkan judul skripsi.
5. Bapak Drs. Asmail Azmy H.B, M. Fil. I., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah menyediakan fasilitas dan membantu administrasi.
6. Bapak H. Abdul Azis, M.Pd., Pembimbing I skripsi yang telah memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ditengah kesibukan dan tugas.
7. Bapak Setria Utama Rizal, M.Pd., Pembimbing II Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Bapak Ajahari, M.Ag., validator ahli materi yang telah meberikan bimbingan dan arahan dalam melengkapi materi pembelajaran.
9. Bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd., validator ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
10. Kepala Sekolah, seluruh Guru dan Staf Tata Usaha serta peserta didik SMAN 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan yang telah berpartisipasi dalam penelitian.
11. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai harganya bagi penulis.
12. Pimpinan dan Staf Administrasi Perpustakaan IAIN Palangka Raya yang telah menyediakan fasilitas bagi penulis untuk mencari refrensi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang turut serta dalam penyelesaian skripsi ini, mohon maaf karena tidak dapat menyebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan serta ilmu bagi penulis dan pembaca.

Palangka Raya, 04 Desember 2020

Penulis,

Bahrul



MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ

صَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk” (An-Nahl ayat 125). (Kementrian Agama RI, 2020: 281)



PERSEMBAHAN

Dengan ucapan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunianya yang diberikan kepada saya hingga detik ini sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir perkuliahan strata satu ini. Dengan rasa hormat dan kasih sayang karya ini kupersembahkan kepada

Mama Siti dan Abah Hartoni yang sangat penulis cintai dan penulis sayangi, yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal serta yang selalu mengiringi langkahku dalam lantunan doa'nya, terimakasih yang sedalam-dalamnya untuk orangtuaku tercinta.

Adikku Lastari, Muhammad Khairul Fathoni dan Dyah Faradania Melinia yang penulis sayangi, yang telah memberikan semangat dan dukungan tanpa batas serta keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi serta nasehat kepadaku.

Sahabat-sahabatku Randi Irvan Nudin, Luqman Noor, terimakasih atas pengertian dan kebersamaan dalam suka maupun duka semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Teman-temanku PAI'16 yang telah sama-sama berjuang dari awal terimakasih atas kebersamaan dan kerjasamanya selama ini.

DEMA FTIK IAIN Palangka Raya masa jabatan 2018/2019 yang telah memberikan pengalaman dan dukungan selama ini.

HMI IAIN Palangka Raya masa jabatan 2018/2019 terimakasih telah memberikan pengalaman dan dukungan selama ini.

Keluarga besar SMAN 2 Danau Sembuluh terimakasih telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Pengembangan	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Sistematika Penulisan Skripsi	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis	13
1. Pengembangan Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	15
d. Karakteristik Pengembangan Media	15
e. Prinsip Pengembangan Media.....	16
2. <i>Multimedia</i>	16
a. Pengertian <i>Multimedia</i>	16
b. Kelebihan <i>Multimedia</i>	17

c. Manfaat <i>Multimedia</i>	18
3. Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Pembelajaran.....	18
b. Tujuan Pembelajaran.....	19
c. Konsep Pembelajaran.....	20
d. Komponen Pembelajaran	20
4. Pendidikan Agama Islam	21
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	21
b. Tujuan Pendidikan Agama Islam	22
5. <i>Autoplay</i> Media Studio 8	22
a. Pengertian <i>Autoplay</i> Media Studio 8	22
b. Cara Menggunakan <i>Autoplay</i> Media Studio 8	23
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	26
D. Pertanyaan Penelitian	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Desain Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian	31
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
E. Uji Produk	35
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Komponen Pembelajaran	21
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan	30
Gambar 4.1. Desain Kerangka Pengembangan.....	43
Gambar 4.2. Desain Sistematika Pengembangan.....	44
Gambar 4.3. <i>Flowchart Multimedia</i> Pembelajaran.....	45
Gambar 4.4. Penyuntingan Media Tahap Pertama.....	52
Gambar 4.5. Penyuntingan Media Tahap Kedua	52
Gambar 4.6. Penyuntingan Media Tahap Ketiga	53
Gambar 4.7. Evaluasi Ahli Materi Tahap Pertama	55
Gambar 4.8. Evaluasi Ahli Materi Tahap Kedua	59
Gambar 4.9. Evaluasi Ahli Media Tahap Pertama.....	60
Gambar 4.10. Evaluasi Ahli Media Tahap Kedua	61
Gambar 4.11. Evaluasi Ahli Media Tahap Ketiga	64
Gambar 4.12. Grafik Validasi Materi	77
Gambar 4.13. Grafik Validasi Media	78
Gambar 4.14. Grafik Uji Coba Siswa	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan.....	25
Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	34
Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen Ahli Media.....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tanggapan (siswa)	35
Tabel 3.4 Aturan Pemberian Skor Lembar Penilaian.....	37
Tabel 3.5. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	39
Tabel 4.1. <i>Storyboard Multimedia</i> Pembelajaran	46
Tabel 4.2. Indikator Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 4.3. Indikator Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.4. Indikator Tanggapan Siswa.....	50
Tabel 4.5. Hasil Validasi Materi Tahap Pertama	54
Tabel 4.6. Hasil Revisi Validasi Materi	56
Tabel 4.7. Hasil Validasi Materi Tahap Kedua.....	58
Tabel 4.8. Hasil Validasi Media Tahap Pertama.....	59
Tabel 4.9. Hasil Validasi Media Tahap Kedua	60
Tabel 4.10. Hasil Revisi Validasi Media	61
Tabel 4.11. Hasil Validasi Media Tahap Ketiga	63
Tabel 4.12. Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	64
Tabel 4.13. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	65
Tabel 4.14. Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar	66
Tabel 4.15. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pengajarannya, banyak dari materi pelajaran pendidikan agama Islam hanya terbatas pada penekanan metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah cara mengajar dimana seorang instruktur atau tim guru menunjukkan, melihatkan suatu proses dalam situasi nyata (Hamdani, 2011: 157). Diantara materi-materi tersebut ialah pengajaran materi pengurusan jenazah yang digunakan hanya sebatas metode demonstrasi. Sedangkan kelemahan metode demonstrasi ini menurut Akmal (2018: 68) salah satunya siswa tidak dapat melihat, mengamati atau mengulang kembali keseluruhan benda atau peristiwa yang didemonstrasikan kadang-kadang terjadi perubahan yang tidak terkontrol. Dengan begitu media sangat diperlukan untuk membantu dalam proses pembelajaran karena “fungsi media sebagai pembawa informasi untuk menyampaikan materi dari sumber guru ke penerima siswa, sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan memperoleh informasi guna mencapai tujuan pembelajaran” (Jannah, 2009: 18).

Berdasarkan wawancara peneliti pada tanggal 24 april 2019 kepada pak Dedy Firdaus selaku guru pendidikan agama Islam, mengatakan bahwa pada proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan sudah memiliki sarana belajar yang memadai seperti komputer, proyektor, papan tulis dan sarana lainnya dan metode yang sering digunakan pada materi

pengurusan jenazah ialah metode demonstrasi sedangkan media tersebut jarang diaplikasikan dalam pembelajaran.

Sarana dan prasarana yang dimiliki SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan sudah memadai, hanya saja pengaplikasian media tersebut terlebih yang menggunakan teknologi seperti komputer dan proyektor kurang diaplikasikan guru sebagai media pembelajaran. “Teknologi pembelajaran suatu disiplin ilmu dan bidang garapan dengan menggunakan pendekatan yang sistematis dengan kawasannya yang meliputi kegiatan berkaitan dengan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, implementasi dan evaluasi baik proses maupun sumber-sumber belajar” (Mazrur, 2013: 10).

Hubungannya dengan pendidikan, siswa sangat senang dengan media dan teknologi atau bisa di sebut generasi *milenial* tingkat pendidikan dan pengetahuan lebih baik dari generasi sebelumnya, diharapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memberdayakan eksistensi kehidupan siswa (Panjaitan 2017: 175). Artinya dengan peralatan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia semakin lebih berpeluang untuk menciptakan perubahan-perubahan yang bermanfaat bagi kehidupan (Budiman, 2017: 36). dalam Al-Qur'an juga menjelaskan, surah Al-Isra ayat 84.

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا ٨٤

Artinya: Katakanlah “tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing”. Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya. (Kementrian Agama RI, 2020: 290)

Ayat di atas menyebutkan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai dengan keadaannya masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai. Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang mengajarkan suatu materi kepada muridnya diuntut agar dapat menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi tersebut, media yang digunakan benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal (Shihab, 2002: 179).

Proses pembelajaran terdapat interaksi atau komunikasi yang dibangun antara guru dengan siswa, di dalam proses komunikasi inilah peranan media pembelajaran dapat difungsikan. Maka dari itu media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran (Rizal, dkk, 2016: 10).

Pembelajaran *Multimedia* yang dikembangkan adalah *Autoplay* media studio 8, *multimedia* adalah “suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik” (Munir, 2015: 2). Sedangkan *Autoplay* media studio 8 adalah program yang mengkhususkan untuk membuat *autoruns*. *Autoruns* adalah “kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi tindakan tertentu ketika memasukkan media seperti *CD*, *DVD* atau *flash* (memori). *Software* ini merupakan perangkat lunak *multimedia* dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar,

suara, video, teks dan *flash* ke dalam media pembelajaran yang di buat” (Linda, dkk, 2017: 342).

Dari paparan di atas, peneliti merasa sangat penting untuk menulis skripsi dengan judul **“Pengembangan *Multimedia* Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan”**. Hal ini didasarkan pada; (1) *Multimedia* pembelajaran *autoplay* media studio 8 penting dalam membantu proses pembelajaran, (2) Belum adanya *multimedia* pembelajaran *autoplay* media studio 8 yang dikembangkan di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh hanya menekankan pada metode demonstrasi.
2. Sarana dan prasarana yang dimiliki belum digunakan secara optimal.
3. Buku cetak dan LKS kurang diminati oleh siswa atau generasi milenial.
4. Perlu adanya tambahan media untuk membantu proses pembelajaran materi pengurusan jenazah, sehingga tidak hanya terbatas pada metode demonstrasi.
5. Masih sulit ditemukan media pembelajaran berbasis *multimedia autoplay* media studio 8, dikarenakan kurangnya literatur yang membahas mengenai pembelajaran *multimedia autoplay* media studio 8.

C. Batasan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan berupa *multimedia autoplay* media studio 8.
2. Penerapan pembelajaran hanya digunakan untuk materi pengurusan jenazah memandikan dan mengkafani di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.
3. Menggunakan laptop, komputer dan proyektor sebagai alat pembelajaran yang diberikan.
4. Pengujian produk dibuat hanya meliputi penilaian kualitas media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *multimedia* pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan?
2. Bagaimana kelayakan *multimedia* pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan?

E. Tujuan Pengembangan

Bertitik tolak dari perumusan masalah, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan pengembangan *multimedia* pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan *multimedia* pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai media untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan sebagai bentuk turut serta dalam mengembangkan dan membangun kualitas pendidikan di Indonesia.

2. Bagi tempat yang diteliti

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar sehingga berguna sebagai motivasi belajar peserta didik. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran maka diharapkan masyarakat lebih antusias untuk memasukkan anak-anaknya ke sekolah

tersebut. Membantu karakter peserta didik yang berprestasi untuk peningkatan mutu pada jenjang SMA.

3. Bagi Guru

Mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *multimedia autoplay* media studio 8. Semoga materi yang disampaikan dengan menggunakan *multimedia autoplay* media studio 8 tersebut dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.

4. Bagi Siswa

Membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitas dan berinovasi serta meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam materi pengurusan jenazah, sejalan dengan karakteristik pendidikan abad 21 yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam Kurikulum 2013.

5. Bagi Peneliti

Diharapkan sebagai bekal peneliti yang merupakan calon guru, agar dapat lebih menambah pengetahuan dan pengalaman, sehingga dapat diterapkan dan sudah siap melaksanakan tugas di lapangan.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa *multimedia autoplay* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran materi pengurusan jenazah yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah materi pengurusan jenazah pada kelas XI SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.
2. *Multimedia* pembelajaran yang digunakan *autoplay* media studio 8 dalam menyampaikan pembelajaran materi pengurusan jenazah, disesuaikan dengan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.
3. Spesifikasi wujud fisik dari produk yang dihasilkan adalah media tutorial berupa *flash* (memori) interaktif, di mana hasil tersebut mempermudah untuk digunakan dan menyimpan pembelajaran yang di buat baik di *flashdisk* ataupun di *laptop*.
4. Desain media pembelajaran ini di buat dengan menggunakan berbagai variasi gambar, pilihan warna, variasi tata letak dan dilengkapi oleh background dan sound yang disesuaikan dan mudah untuk digunakan oleh peserta didik.
5. Media yang digunakan berupa sebuah program (*software*) yang menampilkan teks, gambar, serta vidio pada komputer.
6. Video yang dibuat menggunakan aplikasi kinemaster dan plotagon.
7. Media hanya dapat digunakan dengan komputer ataupun *laptop*.
8. Media tidak dapat digunakan dengan handphone android.
9. Media ini dikembangkan dengan karakteristik yaitu untuk membantu proses pembelajaran maupun belajar individual.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam tentang pengurusan jenazah ini adalah:

- a. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.
- b. *Multimedia* pembelajaran *autoplay* media studio 8 dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- c. *Multimedia* pembelajaran *autoplay* media studio 8 dengan materi pengurusan jenazah dapat menambah wawasan peserta didik karena dilengkapi dengan teknologi seperti komputer dan laptop.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan *multimedia autoplay* media studio 8 dalam materi pengurusan jenazah di kelas XI pada jenjang Sekolah Menengah Atas diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pendidikan agama Islam dengan *multimedia autoplay* media studio 8 ini hanya terbatas pada materi pengurusan jenazah di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:
 - 1) Pengertian Jenazah
 - 2) Perbedaan pengurusan jenazah dalam memandikan, mengafani.
 - 3) Hal-hal pokok tentang pengurusan jenazah.
 - 4) Vidio tentang pengurusan jenazah.

- b. Keterbatasan kemampuan pengembangan dalam menguasai materi ajar.
- c. *Multimedia autoplay* media studio 8 ini hanya bisa dipakai oleh siswa khususnya jenjang SMA/SMK pada materi pengurusan jenazah.
- d. Pengujian produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa.
- e. Uji penggunaan media terbatas pada uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (20 siswa).

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan diperlukan dalam rangka mengarahkan tulisan agar runtun, sistematis dan mengerucut pada pokok permasalahan, sehingga akan memudahkan pembaca dalam memahami kandungan dari suatu karya ilmiah. Adapun sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

Bab Pertama, pendahuluan latar belakang masalah yang berisi keadaan atau harapan yang ingin dicapai, identifikasi masalah suatu proses dan hasil pengenalan masalah, batasan pengembangan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah, rumusan masalah suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data untuk mendukung pemecahan suatu masalah, tujuan pengembangan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil sesuatu yang akan diperoleh setelah penelitian selesai, manfaat penelitian merupakan kegunaan hasil penelitian baik bagi kepentingan pengembangan maupun kepentingan ilmu pengetahuan, spesifikasi produk yang dikembangkan sebuah rincian yang menjelaskan hal khusus yang ada, asumsi dan keterbatasan pengembangan merupakan dugaan yang diterima sebagai dasar dan landasan berfikir sehingga

perlu adanya batasan dalam pengembangan, dan sistematika penulisan menyajikan secara rinci dan sistematis sesuai urutan pokok masalah atau fokus kajian penelitian.

Bab kedua, memaparkan kajian pustaka berisi kerangka teoritis yang menerangkan tentang variabel penelitian dan pengembangan yang akan menjadi landasan teori atau kajian teori dalam penelitian yang berisi pembahasan tentang kerangka teoritis yang dijadikan sebagai landasan berfikir untuk melaksanakan suatu penelitian, penelitian yang relevan deskripsi tentang kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan seputar masalah yang diteliti, kerangka berpikir suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalanya sebuah penelitian, dan pertanyaan penelitian persoalan yang harus dijawab peneliti pada sebuah proyek penelitian.

Bab ketiga, metode penelitian menggambarkan pengembangan *multimedia* pembelajaran materi pengurusan jenazah di SMA kelas XI dan memaparkan hasilnya, yang terdiri dari pembahasan tentang desain pengembangan yang merupakan kerangka kerja untuk melaksanakan penelitian, prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk dan teknik analisis data.

Bab keempat, yang berisikan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan proses pengaturan dan pengelompokan secara baik tentang suatu kegiatan berdasarkan fakta melalui usaha pikiran peneliti dalam mengolah dan menganalisis objek dan topik penelitian.

Bab kelima, berisikan kesimpulan yang berupa hasil dari suatu pokok bahasan yang peneliti lakukan, saran pemanfaatan untuk menunjang kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diseminasi agar melakukan identifikasi pada analisis kebutuhan, materi, sekolah, dan pengembangan produk tindak lanjut harapan pengembang media ini dapat disempurnakan oleh pengembang selanjutnya.

Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka yang digunakan untuk rujukan teori dan lampiran-lampiran yang mendukung.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2008: 164). Pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan dan pemahaman yang diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan, peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu (Putra, 2011: 70).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan uraian di atas maka ada beberapa ciri umum yang dikemukakan oleh Jennah (2009: 2) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.

- 4) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar (pesan, orang, material, metode, teknik dan lingkungan).
- 6) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam Aghni (2018: 100) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif.
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi.
Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Fungsi kebermanaknaan.
Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
4. Fungsi penyamaan persepsi.
Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
5. Fungsi individualitas.
Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut bentuk informasi yang digunakan dalam Nurseto (2011: 23) kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu:

- 1) Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- 2) Media proyeksi diam,
- 3) Media audio,
- 4) Media audio visual diam,
- 5) Media Audio visual hidup/film,
- 6) Media televisi, dan
- 7) Multimedia.

d. Karakteristik Pengembangan Media

Karakteristik pengembangan adalah pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap. Dalam bidang teknologi pembelajaran, pengembangan memiliki arti khusus yaitu sebagai proses penerjemah atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik (Setyosari, 2015: 279).

Pengembangan ini memiliki arti yang lebih luas apabila dipakai dalam konteks penelitian dari pada jika istilah ini digunakan dalam konteks menghasilkan produk pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan mencakup evaluasi *formatif*, *sumatif*, dan *konfirmatif*.

e. Prinsip Pengembangan Media

Prinsip pengembangan yang dikemukakan Amri, dkk (2010: 160) yang harus dilaksanakan secara berurutan yaitu:

- 1) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dan yang kongkret untuk memahami yang abstrak.
- 2) Pengulangan akan memperkuat pemahaman.
- 3) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik.
- 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu paktor penentu keberhasilan belajar.
- 5) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- 6) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan.

2. Multimedia

a. Pengertian *Multimedia*

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Kurniawati dan Nita, 2018: 70).

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Intruction (CAI)*. *CAI* mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran, penyaji informasi dan tahapan pembelajaran lainnya (Arsyad, 2017: 93).

b. Kelebihan *Multimedia*

Yunita (2017: 24) multimedia pembelajaran yang dikembangkan akan memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah kelebihan-kelebihan menggunakan *multimedia* yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata. Dengan bantuan multimedia maka dapat ditampilkan benda-benda seperti kuman, bakteri, elektron, dll. Dengan demikian benda-benda tersebut akan mudah dipahami oleh siswa.
2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah. Dengan demikian kita dapat menyajikan benda-benda seperti gedung, gajah, gunung, candi, rumah dan lain-lain. Sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara real melalui gambar, *movie* atau animasi.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat. Adanya kemampuan ini maka guru dapat menyajikan melalui gambar animasi atau *movie* tentang susunan atom, sistem tumbuhan manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet-planet, berkembangnya bunga, dan lain-lain.
4. Menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh. Melalui multimedia maka guru dapat menghadirkan objek-objek seperti planet, bulan, bintang, salju ke dalam ruang kelas.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya. Dengan kemampuan ini maka guru dapat menyajikan peristiwa-peristiwa yang berbahaya seperti ledakan bom, peluncuran roket, letusan gunung berapi, kebakaran, binatang buas, racun dan lain-lain.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari keenam poin di atas, menjelaskan bahwa *multimedia* sangat memberikan dampak positif dalam pembelajaran karena sifatnya yang *fleksibel* dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok, di dalam ataupun di luar kelas.

c. Manfaat *Multimedia*

Multimedia memberi manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Dalam Lestari (2013: 87) Philips menyatakan bahwa *multimedia* interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu. Berdasarkan hal tersebut, *multimedia* dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Berfungsi sebagai alat bantu intruksional.
- 2) Berfungsi sebagai tutorial interaktif.
- 3) Berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau *radiograf*.

3. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik yang bermasalah (Suyono dan Hariyanto, 2017: 9).

Belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah perubahan, maka hakikat pembelajaran adalah pengaturan.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran atau belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi belajar dalam Sudjana (2010: 22-13) yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah efektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan percaptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

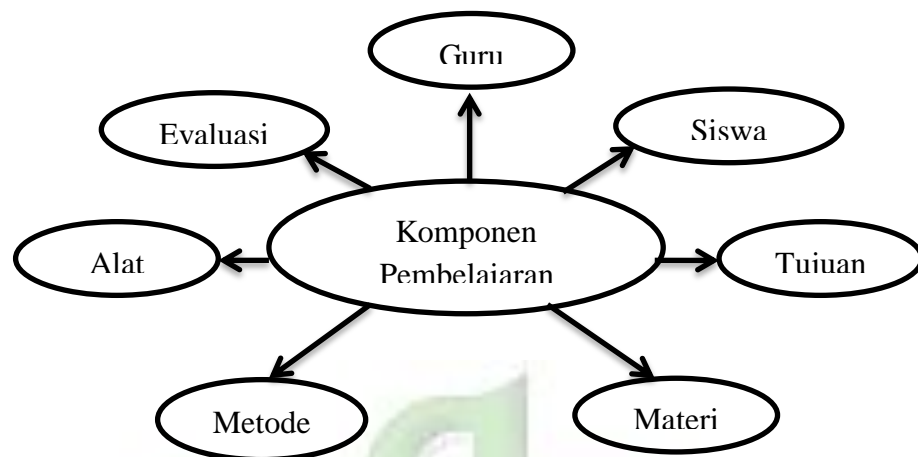
c. Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran dalam Sagala (2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dan kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Konsep pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru.

d. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Sebagai suatu sistem, tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen satu sama lain saling berintraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan (Aprida dan Darwis, 2017: 340).



Gambar 2.1. Komponen Pembelajaran

4. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup (Majid dan Andayani, 2005: 130).

Pendidikan Agama Islam dilakukan dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut al-Ghazali dalam Rohman dan Hairudin (2018: 25) bahwa tujuan pendidikan Islam adalah kesempurnaan manusia di dunia dan akhirat. Manusia dapat mencapai kesempurnaan melalui ilmu, dengan keutamaan tersebut maka akan membeberinya kebahagiaan di dunia serta sebagai jalan untuk mendekatkan diri kepada Allah untuk kebahagiaan yang hakiki.

Sejalan dengan Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana tertuang di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II pasal 3 yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hamdanah, 2017: 11).

5. Autoplay Media Studio

a. Pengertian Autoplay Media Studio

Autoplay Media Studio adalah program yang mengkhususkan untuk membuat *autoruns*. *Autoruns* adalah kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi tindakan tertentu ketika memasukkan media seperti *CD*, *DVD* atau *flash* (memori). *Software* ini merupakan perangkat lunak *multimedia* dengan mengintegrasikan

berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan *flash* ke dalam media pembelajaran yang dibuat (Pratama dan Agung, 2017: 23).

Software ini sangat penting membantu para guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia kepada siswa untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar baik proses maupun hasil.

b. Cara Menggunakan *Autoplay*

Berikut ini dalam Nasution (2014: 2) langkah-langkah menggunakan *Autoplay Media Studio*:

- 1) Buka program AutoPlay Media Studio. Setelah tampilan muka muncul pilih create new project.
- 2) Kemudian pilih template yang tersedia dan beri nama project yang akan dibuat. Untuk kali ini pilih template kosongan/ blank template.
- 3) Area lembar kerja pertama akan muncul
- 4) Untuk mengganti area ruang kerja anda, dapat dilakukan di dalam menu Project kemudian Setting.
- 5) Pilih ukuran jendela sesuai dengan kebutuhan/selera anda. Dan beri/ganti judul window (jendela aplikasi).
- 6) Setelah itu ubah gambar background dengan memasukkan file gambar melalui icon new image object, kemudian pilih gambar di komputer anda. Atur sesuai dengan ukuran lembar kerja yang tersedia.
- 7) Beri tulisan sebagai header, melalui icon new label object. Klik kiri pada label yang baru dibuat kemudian edit nama dan warnanya melalui bagian properties yang berada di kiri jendela AutoPlay. Dan tambahkan logo dari perusahaan/organisasi, melalui icon new image object. Aturlah sesuai dengan kreasi anda.
- 8) Tambahkan Tombol, bisa memilih tombol yang tersedia di icon new button object. Atau dengan menggunakan label dan image sebagai tombol. Sisipkan kembali label dan gambar baru untuk menu yang dibutuhkan kedalam lembar kerja. Atur sesuai dengan kreasi dan kebutuhan anda.
- 9) Kemudian membuat page baru, dari menu page kemudian pilih dan klik add (insert page).
- 10) Tambahkan page sesuai dengan kebutuhan dan atur sesuai dengan selera anda.

- 11) Langkah selanjutnya adalah memberi perintah/aksi kepada setiap tombol yang telah dibuat. Klik kanan dari tombol tersebut (semisal tombol “profil”), kemudian pilih dan klik properties, pilih tab “script” kemudian isi dengan script berikut `Page.Jump(“Page2”)`; untuk memindahkan tombol tersebut jika diklik kemudian menuju halaman 2. Kemudian klik “OK”.
- 12) Begitu seterusnya untuk membuat menu-menu yang lainnya hanya saja pada scriptnya dirubah paganya saja misalkan, `Page.Jump(“Page2”)`; untuk page 2, `Page.Jump(“Page3”)`; untuk page 3, `Page.Jump(“Page4”)`; untuk page 4, dst. Untuk tombol exit, aksi yang dilakukan dimasukkan dengan cara klik kanan tombol pilih properties. Kemudian pilih tab Quick Action, dibagian ini pilih perintah exit/close. Begitu pula untuk tombol play/pause music, hanya berbeda pilihan aksi yang dilakukan.
- 13) Menambahkan background music kedalam aplikasi. Caranya klik menu Project kemudian pilih dan klik Audio, tambahkan file music melalui tombol add. Kemudian cari lokasi file audio. Jangan lupa centang Show All File yang berada di bagian kiri bawah supaya dapat melihat seluruh file audio yang ada.
- 14) Menambahkan file video ke dalam area kerja aplikasi. Pilih dan klik icon New Video Object, kemudian centang Show All File yang berada di bagian kiri bawah agar seluruh format video terlihat (perhatikan format video ketika menambahkan karena tidak semua format video bias dimainkan di AutoPlay Media Studio).
- 15) Jika telah selesai semuanya. Cobalah untuk memainkan profil interaktif yang telah dibuat dengan cara Klik menu Publish kemudian pilih dan klik Preview, atau bisa dengan menekan F5 pada keyboard.
- 16) Setelah semua proses selesai dan pengujian dengan cara melihat Preview aplikasi telah dilakukan. Untuk mempublish dalam bentuk CD Auto Play dapat dilakukan dengan cara meklik menu Publish kemudian pilih Build [Atau menekan F7 pada keyboard], Kemudian simpan dengan nama tertentu. Hasil keluaran akan berupa file berekstensi .iso

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang ada kaitanya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan

NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
Norsi Nati Rahman (2016)	“Pengembangan Bahan Ajar Materi Mengkafani Jenazah Mata Pelajaran PAI Kelas XI Menggunakan <i>Adobe Flash</i> ”	Materi dan Kelas.	Pengembangan bahan ajar menggunakan <i>adobe flash</i> sedangkan penelitian ini pengembangan <i>multimedia</i> pembelajaran <i>autoplay media studio 8</i> .
Entin Suwartin (2017)	“Pengaruh Media Pembelajaran <i>Autoplay Media Studio</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal Kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang”	<i>Software</i> menggunakan <i>Autoplay Media Studio</i> .	Penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa sedangkan penelitian ini bagaimana tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan.
Moh. Saiful Rizal (2014)	“Penerapan Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> dan Metode Demosntrasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Pembelajaran <i>Autoplay</i>	Penelitiannya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media dan metode

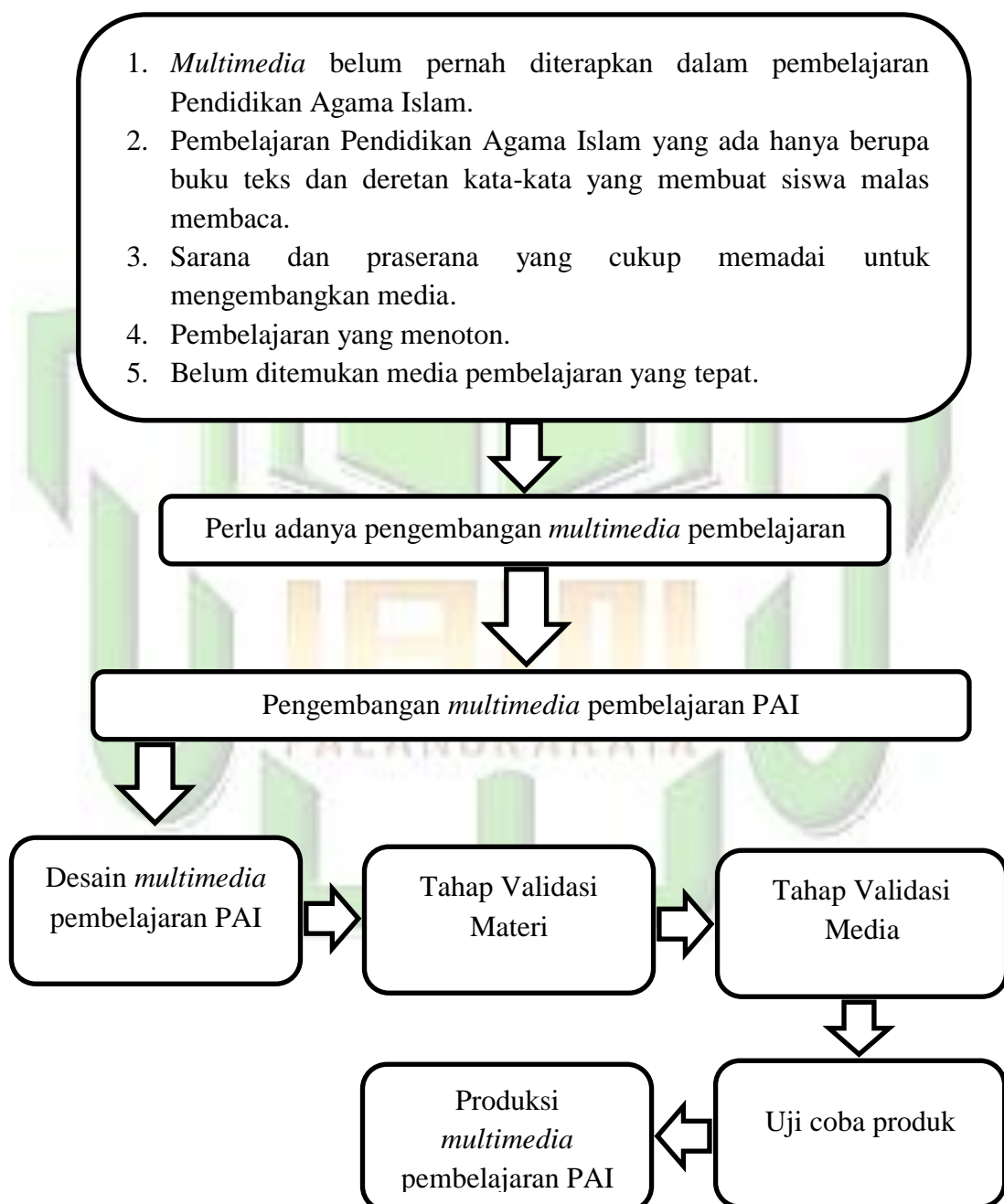
	Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP 13 Malang ”		sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar individu
Rumainur (2016)	“Pengembangan Media Ajar Berbasis <i>Multimedia Autoplay Studio 8</i> Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang”	<i>Multimedia Autoplay media studio 8</i>	Penelitiannya materi kebudayaan islam kelas XI MA sedangkan penelitian ini materi pengurusan jenazah memandikan dan mengkafani kelas XI SMA pada mata pelajaran PAI

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan masih menekankan pada metode demonstrasi dan tanpa menggunakan media pembelajaran, karena berbagai macam sebab yang mendasarinya. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran terbatas waktu, sehingga perlu adanya media untuk membantu proses pembelajaran.

Penggunaan media dan metode pembelajaran adalah salah satu cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari guru dan peserta didik untuk saling berintraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik. Penggunaan media diharapkan

dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta siswa diharapkan dapat mengingat materi yang sudah pernah disampaikan guru dipertemuan sebelumnya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Dari beberapa masalah dan kerangka pikir di atas dapat diambil pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Tahapan-tahapan apa saja yang dilakukan dalam proses pengembangan *multimedia* pembelajaran pada materi pengurusan jenazah?
2. Bagaimana kelayakan *multimedia* pembelajaran *autoplay* media studio 8 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi pengurusan jenazah yang diujicobakan?



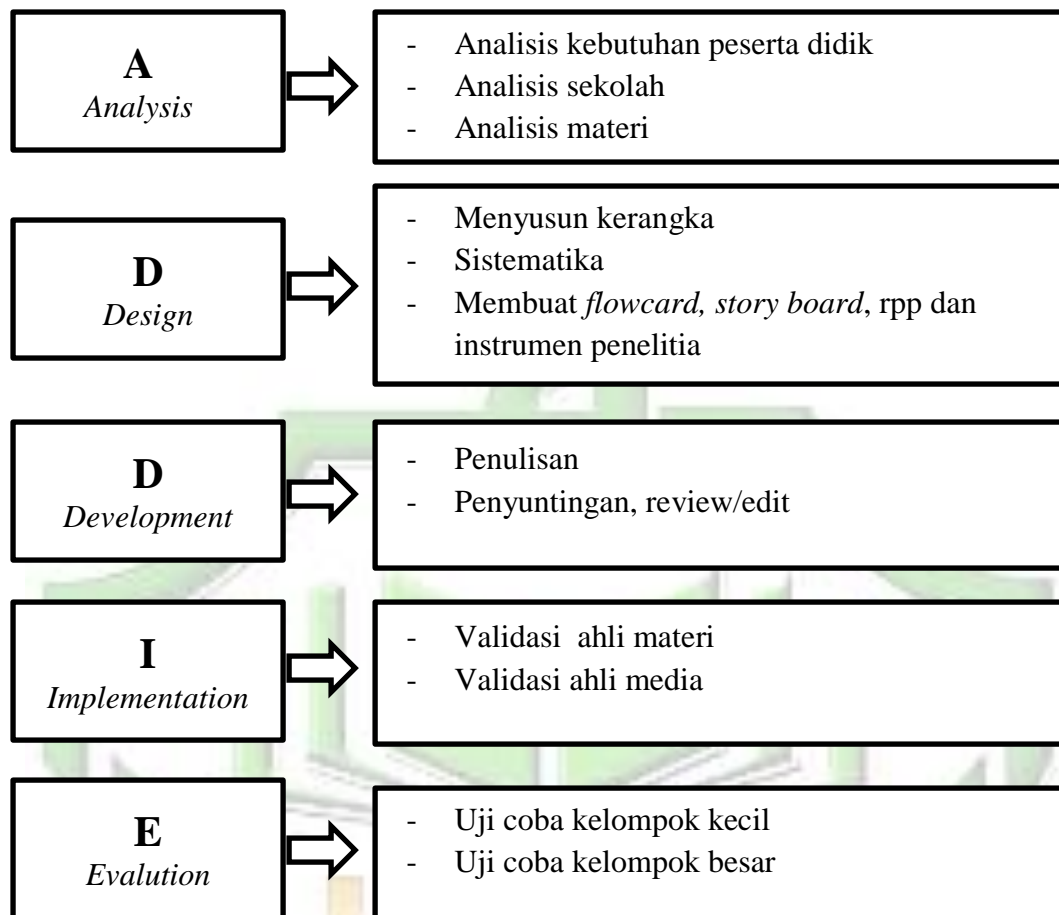
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Pengembangan

Desain pengembangan ini menggunakan penelitian pengembangan, menurut Sugiyono (2016: 297) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keaktifan produk tersebut. Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan produk maupun menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, *hardware*, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa di pertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini berupa *multimedia autoplay media studio 8* sebagai alat pembelajaran untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Branch (2009: 17) model ADDIE adalah *an overview Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate process applied to instructional design in order to generate of learning*. Adapun langkah- langkah desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE ini dijabarkan dalam Sari (2018: 83) untuk merancang sistem pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan. Berdasarkan paparan tersebut, berikut merupakan penjelasan prosedur pengembangan yang akan dilakukan.



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Menganalisis kebutuhan peserta didik kelas XI.
- b. Menganalisis materi yang perlu dikembangkan.
- c. Menganalisis sekolah yang digunakan sebagai lokasi penelitian.

2. Tahap Desain (*Design*)

Beberapa hal yang perlu dilakukan oleh peneliti dalam tahap desain yaitu menyusun kerangka pengembangan, membuat sistematika pengembangan, membuat *flowcard*, *story board*, rpp dan instrumen penelitian.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Beberapa hal yang perlu peneliti lakukan pada tahap pengembangan yaitu penulisan, penyuntingan, review atau edit.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan langkah validasi materi dan media untuk menilai *multimedia* pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah di validasi *multimedia* pembelajaran ini akan diuji cobakan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Dana Sembuluh.

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Sugiyono (2017: 137) mendefinisikan data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Pengumpulan data primer dalam penelitian ini dengan cara menyebarkan angket dan melakukan wawancara secara langsung dengan pihak yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu dengan ahli materi, ahli media, dan siswa yang bersangkutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara (Interview) dilakukan kepada guru pendidikan agama Islam untuk memperoleh masukan perbaikan data. Selain hal tersebut wawancara juga digunakan untuk mendapatkan informasi dan melengkapi data yang sudah ada.

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi dilakukan dengan melihat langsung dilapangan yang digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung melalui wawancara langsung dengan guru PAI yang bersangkutan. Data yang diperoleh melalui observasi ini adalah:

- a. Menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan.
- b. Menentukan materi pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan *multimedia* pembelajaran *autoplay* media studio 8. Pada penelitian ini konsepnya pengurusan jenazah.
- c. Menentukan alat yang digunakan untuk proses pembelajaran seperti komputer, laptop dan proyektor.

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari staf tata usaha SMA Negeri 2 Danau Sembuluh. Data yang dicari meliputi:

- a. Sejarah singkat SMA
- b. Profil SMA
- c. Data siswa
- d. Foto-foto kegiatan selama penelitian berlangsung

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang diteliti. Dalam penelitian ini ada 3 angket yang digunakan, pertama lembar validasi untuk validator ahli materi, kedua untuk ahli media dan yang ketiga untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Danau Sembuluh.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan media pengurusan jenazah sebagai sumber belajar. Instrumen tersebut di susun untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan tanggapan oleh siswa SMAN 2 Danau Sembuluh Kelas XI. Bentuk angket yang digunakan adalah sekala bertingkat yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukan tingkatan-tingkatan, misalnya melalui dari sangat baik ke sangat tidak baik (Arikunto, 2010: 195). berikut ini kisi-kisi instrumen penilaian disajikan pada tabel berikut:

a. Instrumen untuk Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dan guru PAI dapat ditinjau dari (1) isi, (2) Bahasa, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Soal
1	Isi	Kesesuaian materi dengan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	1,2,3
		Keakuratan materi	4,5
		Kelengkapan materi	6,7,8,9,10
2	Bahasa	Kesesuai dengan perkembangan peserta didik	11,12
		Kesesuain dengan kaidah bahasa	13,14

b. Instrumen untuk Ahli Media

Kisi-kisi instrumen Ahli Media dapat ditinjau dari aspek: (1) tampilan media, (2) pemrograman, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1	Tampilan Media	Komposisi <i>layout</i>	1
		Kesesuaian <i>background</i> dengan teks	2,3
		Komposisi warna	4
		Ukuran dan bentuk teks	5,6
		Kejelasan musik	7
		Kesesuaian animasi	8
		<i>Button</i>	9,10
2	Pemrograman	Penggunaan program	11
		Navigasi	12,13
		Kemudahan pengaturan	14

c. Instrumen untuk tanggapan (Siswa)

Kisi- kisi instrumen untuk pengguna (siswa) dapat ditinjau dari aspek: (1) pembelajaran, (2) isi, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tanggapan (siswa)

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1	Pembelajaran	Kemenarikan media	1,2,3 4,5
2	Isi	Materi Pembelajaran	6,7 8,9,10

E. Uji Produk

1. Desain Uji Produk

Penelitian pengembangan, desain uji coba sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah peneliti kembangkan. Produk tersebut di uji kelayakannya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, penilaian produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Produk diujikan kepada siswa SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan dengan dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil sejumlah 10 orang dan uji coba kelompok besar sejumlah 20 orang. Uji coba dilaksanakan di kelas XI.

2. Subjek Uji Produk

Uji coba ini perlu dilakukan untuk mendapat data tentang kualitas *multimedia* pembelajaran materi pengurusan jenazah di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan kelas XI yang dikembangkan berdasarkan data dari hasil uji coba kelompok kecil sejumlah 10 orang dan uji coba kelompok

besar sejumlah 20 orang. Kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Dengan uji coba, kualitas produk itu dapat teruji.

Sebelum produk diuji cobakan, produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli pembuatan media, ahli materi, yang menjadi validator media tersebut.

a. Ahli media pembelajaran

1. Memiliki latar belakang ahli teknologi.
2. Memiliki keahlian dalam bidang media.

b. Ahli isi/materi

1. Memiliki latar belakang yang menguasai isi materi.
2. Menguasai dibidang keagamaan terutama pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

F. Teknik Analisis Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: a) jenis data kuantitatif yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa. Selanjutnya data kuantitatif ini dikonversikan menjadi data kualitatif, b) jenis data kualitatif yang diperoleh dari wawancara, observasi, validasi dan uji coba kepada siswa. Data yang digali dalam penelitian ini adalah data berupa:

- a. Ketepatan rancangan membuat *multimedia* pembelajaran *autoplay* media studio 8 sebagai media. Aspek yang dikaji adalah tampilan gambar, desain dan pemahaman. Data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi ahli media yaitu dengan memberi instrument uji kelayakan.
 - b. Ketepatan dari video dan materi yang sesuai, dan evaluasi. Aspek yang dikaji adalah aspek tujuan, materi dan pemahaman. Data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi ahli materi dengan memberi instrument uji kelayakan.
 - c. Tanggapan peserta didik terhadap produk *multimedia* pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek yang dikaji adalah keseluruhan yang berhubungan dengan materi dan pemahaman yang dirasakan peserta didik dengan memberi angket.
2. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Lembar penilaian *multimedia* pembelajaran yang akan digunakan oleh ahli media dan ahli materi beserta lembar tanggapan siswa menggunakan skala likert. Menurut Widoyoko (2012, 106) aturan pemberian skor lembar penilaian validasi ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa dapat diisi sesuai ketentuan tabel 3.4.

Tabel 3.4 Aturan Pemberian Skor Lembar Penilaian

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Tidak Baik
5	1	Sangat Tidak Baik

Data yang diperoleh dari angket diolah dan dianalisis. Analisis data disini dimaksudkan untuk mendeskripsikan tanggapan, saran dan rekomendasi dari ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen uji kelayakan dari penilaian ahli materi dan media yang merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala *Likert* yang berkeriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan rata-rata presentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Menurut Purwanto (2008:102) untuk menentukan presentase tersebut dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R \times 100}{SM}$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Setelah data diolah secara kuantitatif, selanjutnya diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan secara kualitatif tentang kelayakan produk dengan menggunakan penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk yang dikembangkan berdasarkan tabel 3.5.

Tabel 3.5. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasar Presentase

No	Kualifikasi	Tingkat Pencapaian
1	Sangat Layak	85-100%
2	Layak	69-84%
3	Cukup Layak	53-68%
4	Kurang Layak	37-52%
5	Tidak Layak	20-36%

Pradilasari, dkk (2019: 11)

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria 69-84% dari seluruh unsur yang terdapat dalam instrumen uji validasi ahli materi, ahli media, dan angket uji coba siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan *multimedia* pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sebagaimana yang telah di paparkan dalam BAB III, model pengembangan tersebut meliputi lima tahap yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis yang dilakukan peneliti pendahuluan yaitu observasi dan wawancara kegiatan pada saat proses belajar mengajar, wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran pendidikan agama Islam. Tujuan pendahuluan ini yaitu untuk memperoleh data sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Peneliti melakukan observasi terhadap sekolah serta melakukan wawancara dengan Bapak Dedy Firdaus guru pendidikan agama Islam untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi terkait pembelajaran pendidikan agama Islam. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa proses pembelajaran untuk materi pengurusan jenazah hanya ditekankan pada metode demonstrasi yang mana siswa cenderung cepat merasa bosan dan tidak dapat mengulang kembali pembelajaran yang didemonstrasikan sedangkan materi tersebut berkelanjutan.

Kemudian peneliti merencanakan dan memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. *Multimedia* pembelajaran disini diolah dengan bantuan komputer dengan *software autoplay media studio 8* kemudian dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri dengan tampilan media interaktif.

b. Analisis sekolah

Sekolah yang digunakan sebagai lokasi penelitian dan pengembangan ini adalah SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan, pemilihan sekolah tersebut didasari oleh beberapa alasan, yaitu:

- 1) Sebagian besar peserta didik kesulitan dalam memahami materi pengurusan jenazah, sehingga peneliti membantu proses pembelajaran dengan membuat media interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran.
- 2) SMA Negeri 2 Danau Sembuluh sudah memiliki sarana dan prasarana belajar yang mendukung media ini untuk digunakan seperti komputer, proyektor, papan tulis dan sarana lainnya.

c. Analisis materi

Menganalisis materi pengurusan jenazah yang berkelanjutan, dikembangkan dalam penelitian sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui *multimedia* pembelajaran. Materi pengurusan jenazah hanya terbatas pada memandikan dan mengkafankan yang mana ada berbagai macam sub materi yaitu dalil naqli pengurusan jenazah,

rukun memandikan jenazah, syarat jenazah yang akan dimandikan, perlengkapan dalam memandikan jenazah, syarat orang yang memandikan jenazah, cara memandikan jenazah, pengertian mengkafani jenazah, ketentuan mengkafani jenazah, cara mengkafani jenazah laki-laki, cara mengkafani jenazah perempuan.

Selanjutnya mengumpulkan referensi mengenai pengurusan jenazah memandikan dan mengkafankan. Sumber referensi yang digunakan dalam materi pengurusan jenazah memandikan dan mengkafankan di dalam *multimedia* pembelajaran.

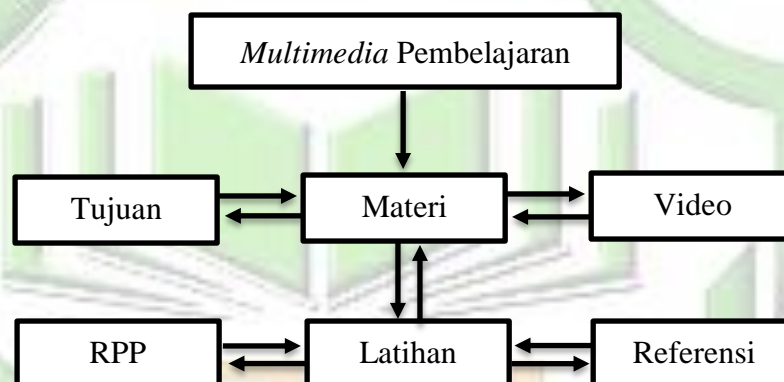
- 1) Buku siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurikulum 2013 kelas XI semester 1.
- 2) Buku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurikulum 2013 kelas XI semester 1.
- 3) Buku tata cara Mengurus Jenazah disusun oleh Abdullah bin Jarullah bin Ibrahim Al-Jarullah disertai Fatwa Para Ulama Terkemuka Seputar Masalah Jenazah.
- 4) Buku PPI (Praktek Pengamalan Ibadah).

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain tahap perancangan kerangka *multimedia* yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. kerangka produk yang di susun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi diantaranya:

a. Penyusunan Kerangka Media

Perancangan media pembelajaran ini peneliti lakukan proses sistematis yang ditampilkan dalam media, dimulai dari tujuan belajar, materi pembelajaran, video memandikan dan mengkafankan jenazah, RPP, latihan dan referensi yang disusun sebagai kerangka media. Rancangan media pembelajaran ini bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Berikut desain kerangka pengembangan media di bawah ini pada gambar 4.1.

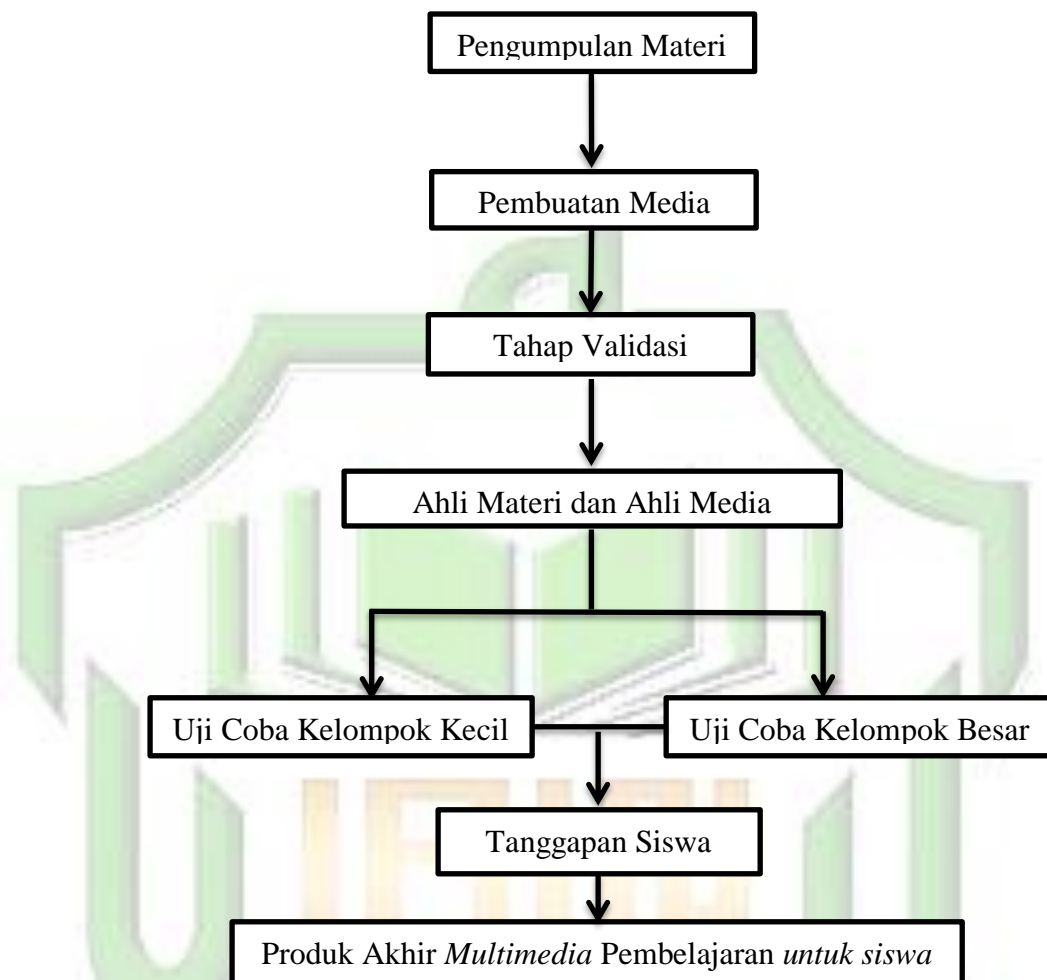


Gambar 4.1. Desain Kerangka Media

b. Sistematika Pengembangan

Menentukan sistematika yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media. Tahap ini ditentukan urutan strategi pengembangan dan desain yang digunakan. Sistematika pengembangan dalam media ini berurutan dimulai dari pengumpulan materi, pembuatan media, tahap validasi ahli materi dan media, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, produk akhir *multimedia* pembelajaran untuk siswa.

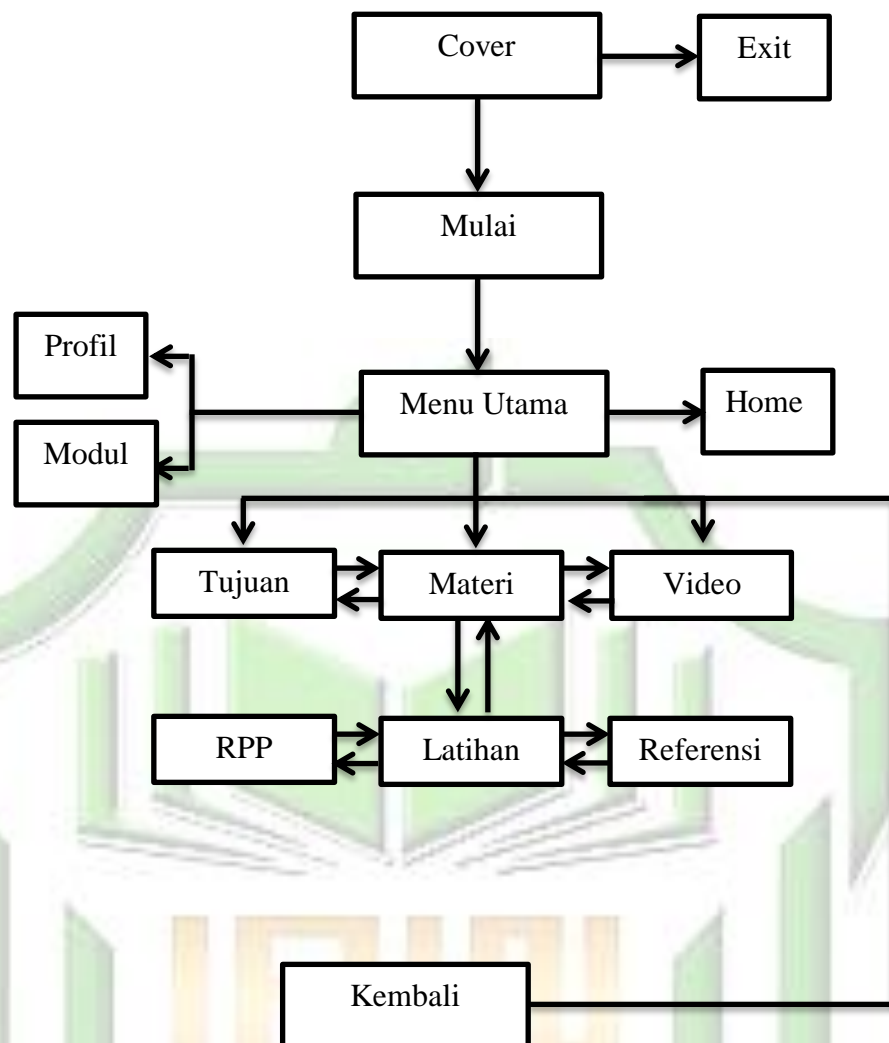
Berikut desain sistematika pengembangan media di bawah ini pada gambar 4.2.



Gambar 4.2. Desain Sistematika Pengembangan

c. Membuat *flowcart* dan *story board*

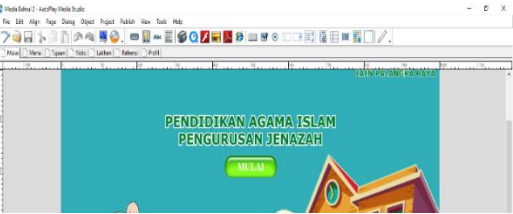
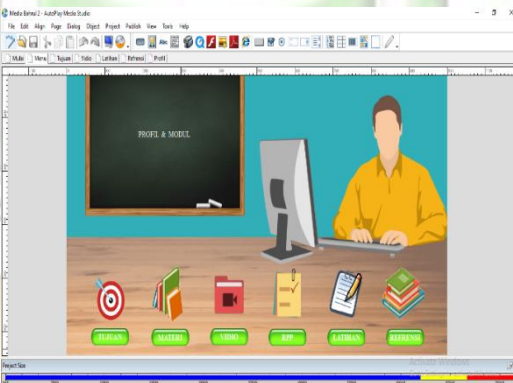

Flowcart yang peneliti buat melalui bimbingan ahli media dan dosen pembimbing merupakan konsep atau penentuan alur pengembangan *multimedia* pembelajaran untuk penilaian produk yang dibuat. (dimuat pada lampiran data)


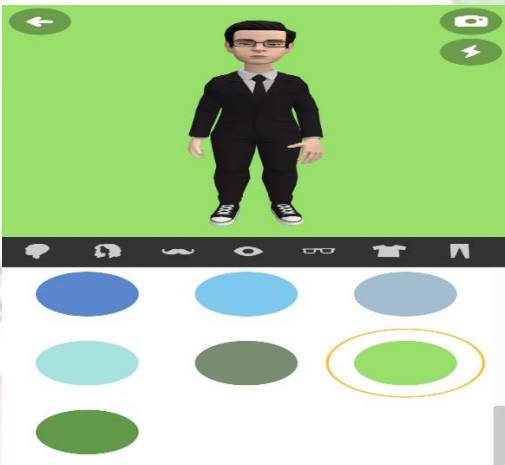
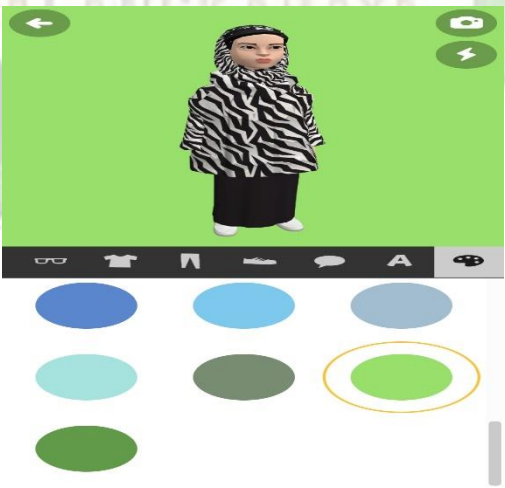


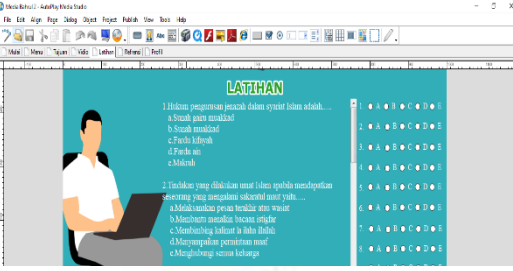
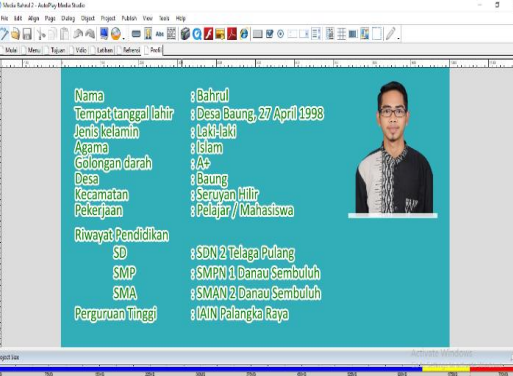
Gambar 4.3. Flowchart Multimedia Pembelajaran

Setelah *flowchart*, langkah selanjutnya *storyboard* yang peneliti buat melalui bimbingan ahli media dan dosen pembimbing untuk awal dimana pengguna mulai menggunakan *software autoplay media studio 8*, kemudian *storyboard* untuk *Page* berikutnya, yaitu halaman dimana terdapat beberapa pilihan menu *storyboard* yang dibuat terdiri dari beberapa *Page*.

Tabel 4.1. Storyboard Multimedia Pembelajaran

No	Keterangan	Visual	Audio
1	Pemelajaran Interaktif Logo IAIN Palangkaraya Judul Materi Pembelajaran Tombol Mulai Kelas XI SMA	Cover 	Sound Effect Tombol Standar
2	Tombol Home Tombol Profil Tombol Modul Tombol Tujuan Tombol Materi Tombol Video Tombol RPP Tombol Latihan Tombol Referensi	Menu Utama 	Sound Effect Tombol Boop
3	Video memandikan Video mengkafankan jenazah Tombol kembali	Video 	-Sound Effect Tombol Boop -Narasi Tata cara Memandikan dan Menkafanka n Jenazah

4	<p>Membuat Video Menggunakan Kinemaster</p>	<p>Video</p> 	<p>-Instrumen “Bila Waktu Telah Berakhir” -Narasi: Laki-laki Bahrul, Perempuan Dyah Faradania Melinia.</p>
5	<p>Membuat Karakter Menggunakan Plotagon</p>	<p>Karakter Laki-laki</p> 	<p>-Sound Effect</p>
6	<p>Membuat Karakter Menggunakan Plotagon</p>	<p>Karakter Perempuan</p> 	<p>-Sound Effect</p>

7	<p>Latihan Tombol kembali</p>	<p>Latihan</p> 	<p>Sound Effect Tombol Boop</p>
8	<p>Profil Tombol kembali</p>	<p>Profil Pengembang</p> 	<p>Sound Effect Tombol Boop</p>

d. Membuat RPP

Peneliti membuat RPP sebagai panduan untuk menyusun pembelajaran yang akan dimuat dalam produk pengembangan yang mana dibimbing oleh ahli materi dan dosen pembimbing untuk memudahkan dalam tahap pengembangan dan implementasi. (dimuat pada lampiran data)

e. Menyusun instrumen penelitian.

Peneliti menyusun instrumen ini diarahkan oleh dosen pembimbing untuk mengukur kelayakan media yang dibuat terdiri dari 3 instrumen angket, yaitu instrumen validasi ahli materi dengan 14 indikator, instrumen validasi ahli media dengan 14 indikator dan angket uji coba peserta didik dengan 10 indikator. (dimuat pada lampiran data)

Tabel 4.2. Indikator Validasi Ahli Materi

No	Variebel	Indikator
1	Isi	1. Kelengkapan materi dalil naqli tentang ketentuan syariat islam dalam mengurus jenazah
		2. Kelengkapan materi memandikan jenazah
		3. Kelengkapan materi mengkafani jenazah
		4. Keluasan dan kedalaman materi memandikan jenazah
		5. Keluasan dan kedalaman materi mengkafani jenazah
		6. Keakuratan konsep dan definisi materi memandikan jenazah
		7. Keakuratan konsep dan definisi materi mengkafani jenazah
		8. Kesesuaian materi dengan indikator
		9. Kesesuaian materi dengan penilaian
		10. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2	Bahasa	11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		12. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik
		13. Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI
		14. Kalimat yang digunakan benar dan efektif

Tabel 4.3. Indikator Validasi Ahli Media

No	Variabel	Indikator
1	Tampilan Media	1. Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>)
		2. Kesesuaian <i>background</i> dengan teks
		3. Kesesuaian <i>background</i> dengan gambar
		4. Kesesuaian warna
		5. Bentuk ukuran media
		6. Ukuran dan bentuk teks
		7. Kejelasan suara yang digunakan dalam video
		8. Kesesuaian animasi
		9. Kemenarikan tombol
		10. Kesesuaian warna tampilan dan background <i>Button</i>
2	Pemrograman	11. Penggunaan program yang mudah
		12. Kesesuaian posisi
		13. Kesesuaian tombol
		14. Kemudahan pengaturan

Tabel 4.4. Indikator Tanggapan Siswa

No	Indikator
1	Apakah <i>Multimedia</i> pengurusan jenazah yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran
2	Apakah materi yang ada pada media tersebut dapat dipahami dengan baik
3	Apakah <i>Multimedia</i> yang ada menunjukkan contoh pengurusan jenazah (memandikan dan mengkafani)
4	Apakah materi pengurusan jenazah yang disajikan dalam <i>Multimedia</i> dapat memberikan motivasi dalam belajar
5	Apakah <i>Multimedia</i> ini dapat menambah semangat belajar anda
6	Apakah dalil yang terdapat dalam media tersebut dapat dipahami dengan baik
7	Apakah materi yang ada pada media tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pengurusan jenazah (memandikan dan mengkafani)
8	Apakah soal-soal dalam media tersebut dapat dipahami dengan baik

9	Apakah <i>Multimedia</i> ini sesuai apabila digunakan saat diskusi kelompok
10	Apakah media tersebut dapat digunakan untuk belajar

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan media pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut peneliti realisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Adapun pada tahap pengembangan ini meliputi:

a. Penulisan

Pada tahap ini dilakukan kajian referensi dan sumber pustaka untuk dilakukan penulisan ke dalam media mengenai materi pengurusan jenazah dengan sub bahasan pengertian jenazah, perbedaan pengurusan jenazah dalam memandikan, mengkafani, hal-hal pokok tentang pengurusan jenazah, video tentang pengurusan jenazah.

b. Penyuntingan (*Review, edit*)

Produk *multimedia* pembelajaran di *review* oleh beberapa ahli agar produk awal tersebut sempurna. Penyuntingan *multimedia* pembelajaran tersebut di kaji oleh ahli materi, dan ahli media. Masing-masing bagian yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Tahap pertama *multimedia* pembelajaran di *review* atau *edit* tentang identitas media yang ada di dalamnya dan hal-hal yang terdapat dalam *multimedia* pembelajaran tersebut.



Gambar 4.4. Penyuntingan Media Tahap Pertama

Tampilan ini merupakan halaman pembuka *multimedia* pembelajaran yang di depannya sudah disajikan tombol-tombol untuk menuju ke halaman yang diinginkan. Dalam tahap ini peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan media.

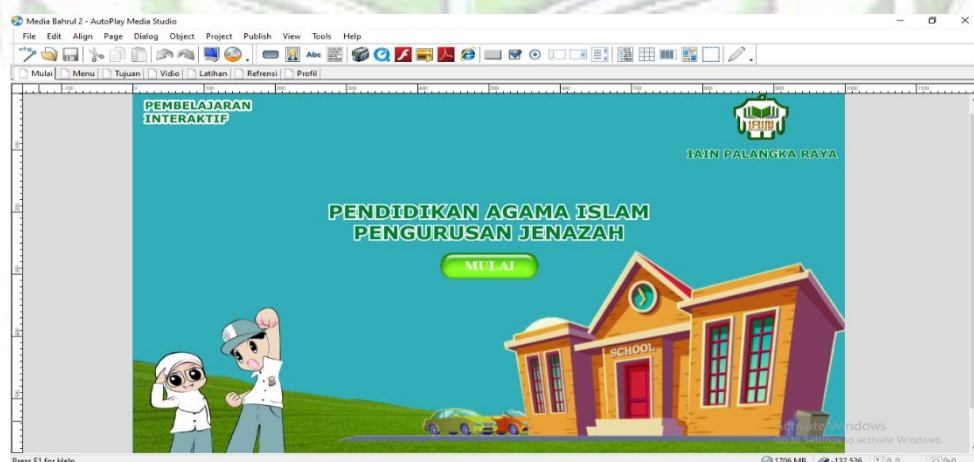
Tahap kedua *multimedia* pembelajaran di *review* atau *edit* tentang mempertimbangkan estetika dari media yang dikembangkan untuk digunakan dan hal-hal identitas di dalamnya yang terdapat dalam *multimedia* pembelajaran tersebut.



Gambar 4.5. Penyuntingan Media Tahap Kedua

Pada bagian menu utama terdapat tombol-tombol untuk menuju ke halaman yang diinginkan diantaranya yaitu tujuan pembelajaran, materi, video, RPP, latihan, refrensi, profil, modul dan tombol *home*. Dalam tahap ini peneliti masih melakukan revisi sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan media.

Tahap ketiga *multimedia* pembelajaran di *review* atau *edit* tentang *background* yang harus di sesuaikan dengan warna yang lebih menarik dan gambar ilustrasi yang tidak mencolok, media yang digunakan ada identitas di dalamnya dan hal-hal yang terdapat dalam *multimedia* pembelajaran tersebut diantaranya yaitu tujuan pembelajaran, materi, video, RPP, latihan, referensi, profil, modul dan tombol *home*.



Gambar 4.6. Penyuntingan Media Tahap Ketiga

Penyuntingan peneliti tahap ini penyempurnaan media yang mana tidak ada saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan media, media pembelajaran juga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini *multimedia* pembelajaran yang dikembangkan di validasi ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi disajikan di bawah ini:

a. Validasi Ahli Materi

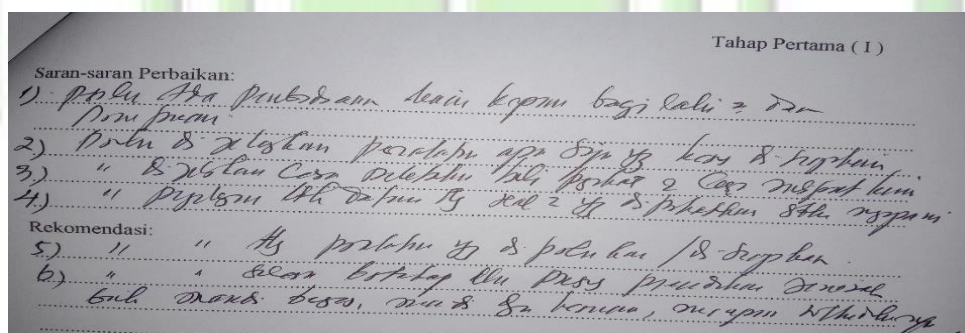
Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Ajahari M.Ag., validasi yang pertama dilaksanakan pada tanggal 04 agustus 2020. Adapun data hasil validasi ahli materi akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5. Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No	Indikator	Jumlah Skor	Nilai Persen (%)	Keterangan
1	Kelengkapan materi dalil naqli tentang ketentuan syariat islam dalam mengurus jenazah	3	60	Cukup
2	Kelengkapan materi memandikan jenazah	3	60	Cukup
3	Kelengkapan materi mengkafani jenazah	3	60	Cukup
4	Keluasan dan kedalaman materi memandikan jenazah	3	60	Cukup
5	Keluasan dan kedalaman materi mengkafani jenazah	3	60	Cukup
6	Keakuratan konsep dan definisi materi memandikan jenazah	3	60	Cukup
7	Keakuratan konsep dan definisi materi mengkafani jenazah	3	60	Cukup
8	Kesesuaian materi dengan indikator	4	80	Layak
9	Kesesuaian materi dengan penilaian	4	80	Layak
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	80	Layak
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	60	Cukup
12	Bahasa yang digunakan sesuai	3	60	Cukup

	dengan perkembangan intelektual peserta didik			
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI	3	60	Cukup
14	Kalimat yang digunakan benar dan efektif	3	60	Cukup
Jumlah		45	64	Cukup

Berdasarkan validasi ahli materi di atas, nilai yang diperoleh ialah 64% dengan interval skor 53-68% dengan kategori “Cukup Layak”. Sesuai dengan saran ahli materi maka *multimedia* pembelajaran akan dilakukan revisi, mengingat ada beberapa catatan perbaikan yang diperoleh dari hasil validasi materi.



Gambar 4.7. Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap Pertama

Validasi ahli Materi dilakukan oleh Bapak Ajahari, M.Ag. validasi yang pertama dilakukan pada tanggal 04 agustus 2020. Ada beberapa catatan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi diantaranya perlu dijelaskan perbedaan kain kafan laki-laki dan perempuan, perlu dijelaskan perlengkapan apa saja yang perlu disiapkan, perlu dijelaskan cara pengikatan jenazah, perlu di persiapkan peralatan yang diperlukan atau

disiapkan secara bertahap dalam memandikan jenazah. (dimuat dalam lampiran data)

Tabel 4.6. Hasil Revisi Validasi Materi

<p style="text-align: center;">SEBELUM REVISI</p> 
<p style="text-align: center;">SEBELUM REVISI</p> 

SESUDAH DIREVISI



SESUDAH DIREVISI

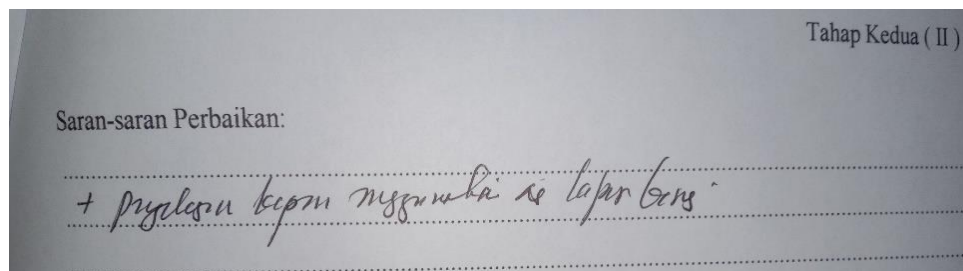


Validasi tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 13 agustus 2020, adapun hasil validasi materi setelah dilakukan revisi diantaranya ialah:

Tabel 4.7. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No	Indikator	Jumlah Skor	Nilai Persen (%)	Keterangan
1	Kelengkapan materi dalil naqli tentang ketentuan syariat islam dalam mengurus jenazah	4	80	Layak
2	Kelengkapan materi memandikan jenazah	4	80	Layak
3	Kelengkapan materi mengkafani jenazah	4	80	Layak
4	Keluasan dan kedalaman materi memandikan jenazah	4	80	Layak
5	Keluasan dan kedalaman materi mengkafani jenazah	4	80	Layak
6	Keakuratan konsep dan definisi materi memandikan jenazah	4	80	Layak
7	Keakuratan konsep dan definisi materi mengkafani jenazah	4	80	Layak
8	Kesesuaian materi dengan indikator	4	80	Layak
9	Kesesuaian materi dengan penilaian	4	80	Layak
10	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran	4	80	Layak
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	80	Layak
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	4	80	Layak
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI	3	60	Cukup
14	Kalimat yang digunakan benar dan efektif	3	60	Cukup
Jumlah		54	77	Layak

Berdasarkan penilaian pada validasi ahli materi di atas, nilai yang diperoleh ialah 77% dengan interval skor 69-84% dengan kategori “Layak”. Materi dapat digunakan dengan revisi kecil dan sudah bisa digunakan dalam pembelajaran dinyatakan oleh ahli materi.



Gambar 4.8. Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap Kedua

Validasi ahli Materi dilakukan oleh Bapak Ajahari, M.Ag. validasi yang kedua dilakukan pada tanggal 13 agustus 2020. Ada beberapa catatan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi diantaranya ialah, tambahan dalam penyelesaian menaburkan kapur barus. (dimuat dalam lampiran data)

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd. validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 05 agustus 2020. Adapun hasil validasi ahli media akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

No	Indikator	Jumlah Skor	Nilai Persen (%)	Keterangan
1	Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>)	3	60	Cukup
2	Kesesuaian <i>background</i> dengan teks	3	60	Cukup
3	Kesesuaian <i>background</i> dengan gambar	3	60	Cukup
4	Kesesuaian warna	3	60	Cukup
5	Bentuk ukuran media	3	60	Cukup
6	Ukuran dan bentuk teks	3	60	Cukup
7	Kejelasan suara yang digunakan dalam video	4	80	Layak
8	Kesesuaian animasi	4	80	Layak
9	Kemenarikan tombol	4	80	Layak
10	Kesesuaian warna tampilan dan <i>background Button</i>	3	60	Cukup
11	Penggunaan program yang mudah	4	80	Layak

12	Kesesuaian posisi	3	60	Cukup
13	Kesesuaian tombol	3	60	Cukup
14	Kemudahan pengaturan	4	80	Layak
Jumlah		47	67	Cukup

Berdasarkan penilaian pada validasi ahli media di atas, nilai yang diperoleh ialah 67% dengan interval skor 53-68% dengan kategori “Cukup Layak”. Sesuai dengan saran ahli media maka *multimedia* pembelajaran akan dilakukan revisi, mengingat ada beberapa catatan perbaikan yang diperoleh dari hasil validasi media.

Saran-saran Perbaikan:

- *Dalam pembuatannya, sebaiknya dipertimbangkan estetika dari media yang digunakan.*
- *Media pendukung kurang menarik, seperti PowerPoint yang ada, seharusnya langsung show, dan tampilan lebih menarik lagi.*
- *Sebaiknya dibuat dalam 1 halaman atau file, tidak banyak file.*

Rekomendasi:

- *Buat lebih menarik dari segi warna dan estetika lainnya*
- *Buat file pendukung yang menarik*

Gambar 4.9. Saran Perbaikan Ahli Media Tahap Pertama

Validasi tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 20 agustus 2020, adapun hasil validasi media setelah dilakukan revisi diantaranya ialah:

Tabel 4.9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

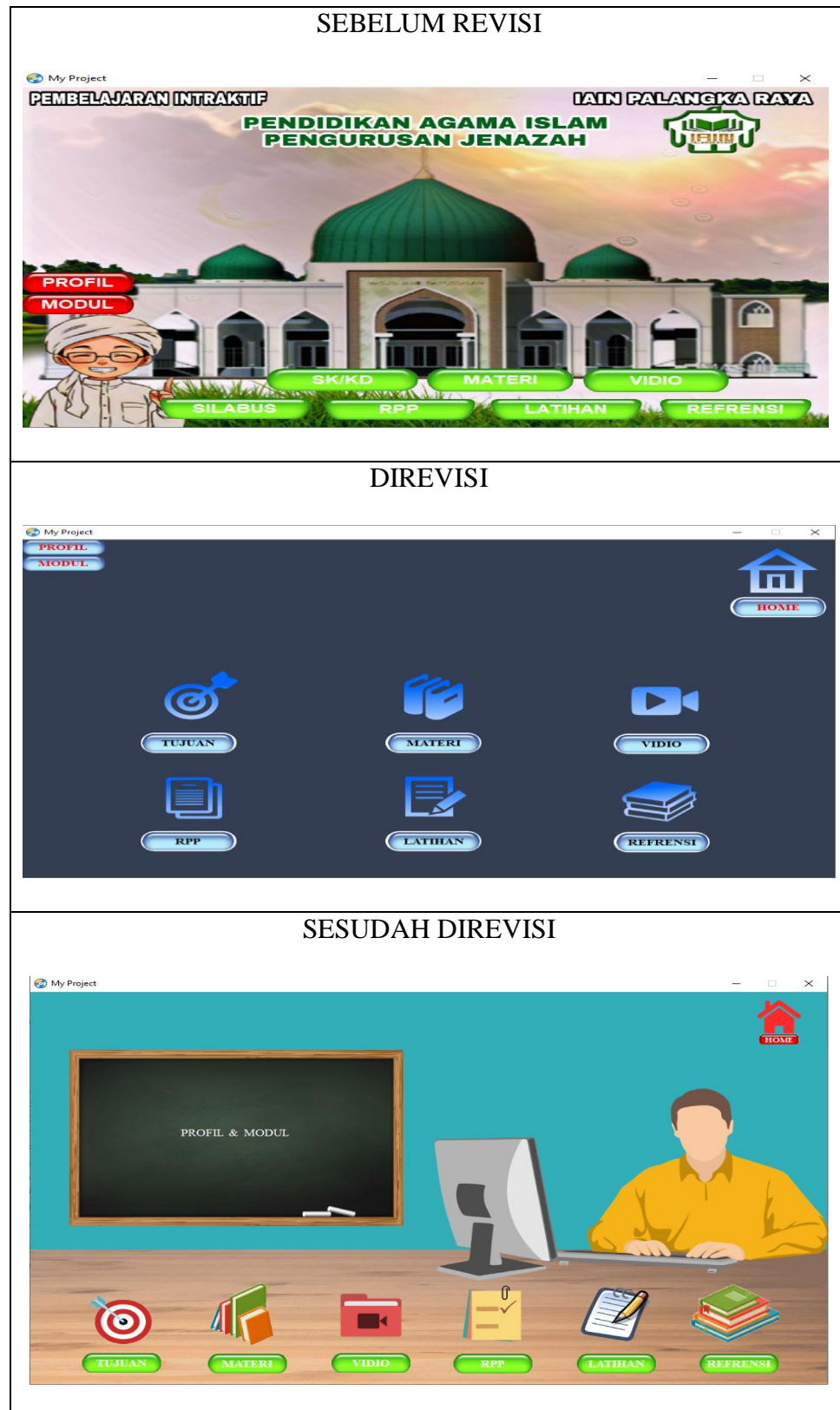
No	Indikator	Jumlah Skor	Nilai Persen (%)	Keterangan
1	Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>)	4	80	Layak
2	Kesesuaian <i>background</i> dengan teks	3	60	Cukup
3	Kesesuaian <i>background</i> dengan gambar	3	60	Cukup
4	Kesesuaian warna	3	60	Cukup
5	Bentuk ukuran media	4	80	Layak
6	Ukuran dan bentuk teks	4	80	Layak

7	Kejelasan suara yang digunakan dalam video	4	80	Layak
8	Kesesuaian animasi	4	80	Layak
9	Kemenarikan tombol	3	60	Cukup
10	Kesesuaian warna tampilan dan background <i>Button</i>	4	80	Layak
11	Penggunaan program yang mudah	4	80	Layak
12	Kesesuaian posisi	4	80	Layak
13	Kesesuaian tombol	4	80	Layak
14	Kemudahan pengaturan	3	60	Cukup
Jumlah		51	72	Layak

Berdasarkan penilaian pada validasi ahli media di atas, nilai yang diperoleh ialah 72% dengan interval skor 69-84% dengan kategori “Layak”. Sesuai dengan saran ahli media maka *multimedia* pembelajaran akan dilakukan revisi, mengingat ada beberapa catatan perbaikan yang diperoleh dari hasil validasi media.

Gambar 4.10. Saran Perbaikan Ahli Media Tahap Kedua

Tabel 4.10. Hasil Revisi Validasi Media



Validasi tahap ketiga dilaksanakan pada tanggal 31 agustus 2020, adapun hasil validasi media setelah dilakukan revisi diantaranya ialah:

Tabel 4.11. Hasil Validasi Tahap Ketiga Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Skor	Nilai Persen (%)	Keterangan
1	Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>)	5	100	Sangat Layak
2	Kesesuaian <i>background</i> dengan teks	4	80	Layak
3	Kesesuaian <i>background</i> dengan gambar	4	80	Layak
4	Kesesuaian warna	5	100	Sangat Layak
5	Bentuk ukuran media	5	100	Sangat Layak
6	Ukuran dan bentuk teks	5	100	Sangat Layak
7	Kejelasan suara yang digunakan dalam video	5	100	Sangat Layak
8	Kesesuaian animasi	5	100	Sangat Layak
9	Kemenarikan tombol	4	80	Layak
10	Kesesuaian warna tampilan dan <i>background Button</i>	5	100	Sangat Baik
11	Penggunaan program yang mudah	4	80	Layak
12	Kesesuaian posisi	4	80	Layak
13	Kesesuaian tombol	4	80	Layak
14	Kemudahan pengaturan	4	80	Layak
Jumlah		63	90	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian pada validasi ahli media di atas, nilai yang diperoleh ialah 90% dengan interval skor 85-100% dengan kategori “Sangat Layak”. Media dapat digunakan tanpa perlu di revisi karena tidak ada saran perbaikan dari ahli media.

Saran-saran Perbaikan:

- *Tidak ada*

Gambar 4.11. Saran Perbaikan Ahli Media Tahap Ketiga

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini meliputi tanggapan peserta didik mengenai media yang dikembangkan yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tanggapa ini untuk melihat kualitas media yang sudah dikembangkan dan melihat kelayakan media untuk membantu proses pembelajaran. Penilaian meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan 10 peserta didik, 5 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 08 september 2020.

Tabel 4.12. Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	Kelas	Jenis Kelamin
1	Sigit	XI. IPS 1	Laki-laki
2	Dede Ramadan	XI. IPS 1	Laki-laki
3	Ahmad Yusup Ramadan	XI. IPS 1	Laki-laki
4	Diki Candra	XI. IPS 1	Laki-laki
5	Hendrianur	XI. IPS 1	Laki-laki
6	Wahidah	XI. IPS 1	Perempuan
7	Ameliya Safitri	XI. IPS 1	Perempuan
8	Indah	XI. IPS 1	Perempuan
9	Risma Yulita	XI. IPS 1	Perempuan
10	Siti Wasilah	XI. IPS 1	Perempuan
11	Ragilla Nurhazizah P	XI. IPS 1	Perempuan

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan 10 peserta didik, 5 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 08 september 2020. Adapun data hasil uji coba kelompok kecil akan disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.13. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Jumlah Skor	Nilai Persen (%)	Keterangan
1	Apakah <i>Multimedia</i> pengurusan jenazah yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran	44	88	Sangat Layak
2	Apakah materi yang ada pada media tersebut dapat dipahami dengan baik	45	90	Sangat Layak
3	Apakah <i>Multimedia</i> yang ada menunjukkan contoh pengurusan jenazah (memandikan dan mengkafani)	44	88	Sangat Layak
4	Apakah materi pengurusan jenazah yang disajikan dalam <i>Multimedia</i> dapat memberikan motivasi dalam belajar	46	92	Sangat Layak
5	Apakah <i>Multimedia</i> ini dapat menambah semangat belajar anda	43	86	Sangat Layak
6	Apakah dalil yang terdapat dalam media tersebut dapat dipahami dengan baik	45	90	Sangat Layak
7	Apakah materi yang ada pada media tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pengurusan jenazah (memandikan dan mengkafani)	43	86	Sangat Layak
8	Apakah soal-soal dalam media tersebut dapat dipahami dengan baik	44	88	Sangat Layak
9	Apakah <i>Multimedia</i> ini sesuai apabila digunakan saat diskusi kelompok	43	86	Sangat Layak
10	Apakah media tersebut dapat digunakan untuk belajar	46	92	Sangat Layak

Jumlah	443	88	Sangat Layak
--------	-----	----	--------------

Berdasarkan penilaian pada uji coba kelompok kecil di atas, nilai yang diperoleh ialah 88% dengan interval 85-100% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil berada pada kategori “Sangat Layak”, maka peneliti akan melanjutkan pada uji coba berikutnya yaitu uji coba kelompok besar tanpa melakukan revisi pada *multimedia* pembelajaran.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan 20 peserta didik, 10 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 09 september 2020.

Tabel 4.14. Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Peserta Didik	Kelas	Jenis Kelamin
1	Fitriadi	XI. IPS 1	Laki-laki
2	Dede Ramadan	XI. IPS 1	Laki-laki
3	Ahmad Yusup Ramadan	XI. IPS 1	Laki-laki
4	Diki Candra	XI. IPS 1	Laki-laki
5	Hendrianur	XI. IPS 1	Laki-laki
6	Riski Ambang Riadi	XI. IPS 1	Laki-laki
7	Riko	XI. IPS 1	Laki-laki
8	Sendi Rahmat Ilahi	XI. IPS 1	Laki-laki
9	M. Ilham	XI. IPS 1	Laki-laki
10	Candra Apri Ananda	XI. IPS 1	Laki-laki
11	Wahidah	XI. IPS 1	Perempuan
12	Ameliya Safitri	XI. IPS 1	Perempuan
13	Indah	XI. IPS 1	Perempuan
14	Risma Yulita	XI. IPS 1	Perempuan
15	Siti Wasilah	XI. IPS 1	Perempuan
16	Ragilla Nurhazizah P	XI. IPS 1	Perempuan

17	Ilmi	XI. IPS 1	Perempuan
18	Fifit R.M	XI. IPS 1	Perempuan
19	Ulinah	XI. IPS 1	Perempuan
20	Nika Audy Wulandary	XI. IPS 1	Perempuan
21	Nety Yanti	XI. IPS 1	Perempuan

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan 20 peserta didik, 10 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 09 september 2020. Adapun data hasil uji coba kelompok besar akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.15. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Jumlah Skor	Nilai Persen (%)	Keterangan
1	Apakah <i>Multimedia</i> pengurusan jenazah yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran	91	91	Sangat Layak
2	Apakah materi yang ada pada media tersebut dapat dipahami dengan baik	91	91	Sangat Layak
3	Apakah <i>Multimedia</i> yang ada menunjukkan contoh pengurusan jenazah (memandikan dan mengkafani)	91	91	Sangat Layak
4	Apakah materi pengurusan jenazah yang disajikan dalam <i>Multimedia</i> dapat memberikan motivasi dalam belajar	91	91	Sangat Layak
5	Apakah <i>Multimedia</i> ini dapat menambah semangat belajar anda	90	90	Sangat Layak
6	Apakah dalil yang terdapat dalam media tersebut dapat dipahami dengan baik	91	91	Sangat Layak
7	Apakah materi yang ada pada media tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pengurusan jenazah (memandikan dan mengkafani)	90	90	Sangat Layak

8	Apakah soal-soal dalam media tersebut dapat dipahami dengan baik	91	91	Sangat Layak
9	Apakah <i>Multimedia</i> ini sesuai apabila digunakan saat diskusi kelompok	87	87	Sangat Layak
10	Apakah media tersebut dapat digunakan untuk belajar	93	93	Sangat Layak
Jumlah		906	91	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian pada uji coba kelompok besar di atas, nilai yang diperoleh ialah 91% dengan interval skor 85-100% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok besar merupakan uji coba yang terakhir dan setelah ini tidak ada lagi uji coba maupun revisi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis (*Analysis*)

Pembelajaran pada hakikatnya suatu aktivitas ataupun kegiatan yang hasilnya adalah mengharapkan perubahan kearah yang lebih baik, baik dalam segi tingkah laku ataupun sikap dan juga kognitif siswa. Suatu pembelajaran yang dilakukan perlu pengembangan seperti yang diungkapkan Sohibun dan Ade (2017: 122) pembelajaran akan memberikan hasil yang lebih baik jika di desain atau dikembangkan sesuai cara manusia belajar dan di analisis sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran seperti yang dijelaskan di bawah ini:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada metode demonstrasi yang mana metode ini memiliki kelemahan salah satunya siswa tidak dapat mengulang kembali keseluruhan benda atau peristiwa yang didemostrasikan kadang terjadi perubahan yang tidak terkontrol (Akmal, 2018: 68). Dengan begitu media diperlukan untuk membantu proses pembelajaran yang berfungsi sebagai pembawa informasi untuk menyampaikan materi sedangkan metode prosedur untuk membantu siswa dalam menerima informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Jennah, 2009: 18).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era globalisasi ini menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dikembangkan dapat digunakan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut (Mukhadis, 2013: 124). Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (Muhson, 2010: 7).

Mengembangkan *multimedia* interaktif dengan tujuan membantu proses pembelajaran guru agar siswa mudah memahami materi pengurusan jenazah yang berkelanjutan terkhusus pada memandikan dan

mengkafankan jenazah. Kelebihan *multimedia* menurut Yunita (2017: 24) pembelajaran yang dikembangkan akan memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran seperti dapat menyajikan benda atau peristiwa kompleks, dapat menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh serta meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. *Multimedia* pembelajaran ini menggunakan *software autoplay media studio 8* yang mana menurut Pratama dan Agung (2017: 23) *autoplay media studio 8* program yang mengkhususkan untuk membuat *autoruns*, *autoruns* kemampuan untuk membuat beberapa sistem operasi tindakan tertentu dengan mengintegrasikan beberapa tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* ke dalam media pembelajaran yang dibuat.

b. Analisis Sekolah

Sekolah yang digunakan sebagai lokasi penelitian dan pengembangan ini adalah SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan dimana sebagian besar peserta didik atau bisa disebut generasi *milenial* kesulitan dalam memahami pembelajaran. Oleh sebab itu dalam menyiapkan generasi *milenial* terhadap pengaruh globalisasi yang saat ini sedang berlangsung, pentingnya dalam sekolah-sekolah ditanamkan pendidikan karakter yang memperhatikan sarana dan prasarana belajar bagi para pelajarnya sehingga dapat bersaing (Lalo, 2018: 69). Sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran seperti komputer, proyektor, papan tulis dan sarana lainnya merupakan suatu kebutuhan yang harus tersedia untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan peningkatan

mutu pendidikan serta dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Kartika, dkk, 2019: 116).

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan kurikulum yang digunakan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam materi pengurusan jenazah. Materi pembelajaran merupakan substansi isi yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran. Substansi isi dapat berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur keterampilan dan sikap, yang mana pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Mumtahanah, 2014: 91).

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan *multimedia* pembelajaran yang peneliti kembangkan di dalam desain akan didapatkan sebuah kerangka untuk mengimplementasikan sistem. Saputra dan Bambang (2012: 62) mengatakan desain merupakan tahap pemikiran untuk mendapatkan cara efektif dan efisien untuk mengimplementasikan sistem media yang dikembangkan dengan bantuan data yang didapatkan dalam tahap analisa. Tahapan desain untuk mengidentifikasi tujuan pokok dari hasil yang ingin dicapai media pembelajaran interaktif, dengan *autoplay* media studio 8 yang merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif dengan mengintegrasikan berbagai

tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* ke dalam media yang dibuat (Setiawan dan Puput, 2017: 86).

Perancangan produk ini tidak lepas dari hasil analisis, kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahap pengembangan dan implementasi diantaranya, penyusunan kerangka media, sistematika pengembangan, membuat *flowchart*, *story board*, membuat RPP dan menyusun instrumen penelitian. Perancangan produk dijabarkan di bawah ini:

a. Penyusunan Kerangka Media

Peneliti menyusun kerangka media untuk mempermudah membuat media pembelajaran agar proses sistematis dan terstruktur yang ditampilkan dalam media. Proses sistematis yang dilakukan dalam rancangan media merupakan suatu komponen sistem saling terkait satu dengan yang lain, masing-masing komponen berkontribusi membentuk integritas menjadi satu kesatuan yang utuh (Mawardi, 2018: 28). Kerangka pengembangan media ini bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya sehingga yang ditampilkan dalam media tujuan, materi, video, RPP, latihan dan referensi disusun sebagai kerangka media (Utari, dkk. 2014: 47).

b. Sistematika Pengembangan

Sistematika pengembangan media dilakukan sebagai strategi pengembangan dalam tahapan pembuatan media. Strategi merupakan suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dengan upaya dan usaha dalam mewujudkan suatu harapan dan tujuan yang telah ditentukan dalam

pengembangan (Rohmah, 2014 : 24). Dengan sistematika pengembangan menunjukan aspek adanya ketepatan dan penataan yang jelas dalam penyusunan desain yang digunakan berurutan dimulai dari pengumpulan materi, pembuatan media, tahap validasi, uji coba kelompok kecil dan besar sehingga menghasilkan produk akhir *multimedia* pembelajaran untuk siswa (Prasetyoningsih, 2016: 124).

c. Membuat *Flowcart* dan *Story Board*

Sebelum membuat suatu perangkat lunak dibutuhkan suatu desain dan perencanaan, hal ini dibutuhkan untuk membantu dan mempermudah dalam pengerjaan perangkat lunak selanjutnya. Untuk mendesain *software* ini diperlukan *flowchart* agar tidak terjadi kesalahan dalam melakukan desain. *Flowchart* ini berfungsi sebagai analisa awal dan dengan menggunakan *flowchart* ini maka apa yang didesain diharapkan dapat berjalan dengan baik. Selanjutnya *story board* penjabaran dari konsep, naskah, cerita, dan skenario yang telah disusun sebelumnya. *Story board* ini juga menjadi panduan teknis langsung bagi pengumpul gambar/data di lapangan. Meski demikian, proses improvisasi dalam pengambilan gambar dimungkinkan selama tidak keluar dari alur dan konsep cerita yang ditetapkan (Saputra dan Bambang, 2012: 62).

d. Membuat RPP

Proses pembelajaran harus dilakukan secara terencana dengan berbagai pemikiran yang objektif dan rasional sehingga seluruh potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Membuat rencana pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan karena menentukan langkah pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi belajar siswa (Rambe, 2019: 785). Kata terencana menunjukkan bahwa betapa pentingnya perencanaan pembelajaran bagi setiap proses pembelajaran. Tujuan utama dari perencanaan pembelajaran untuk menunjukkan perencanaan, pengembangan, penilaian dan pengelolaan proses pembelajaran (Anggraeni dan Akbar, 2018: 56).

e. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun untuk alat bantu yang digunakan sebagai pengumpulan data penelitian. Instrumen ini untuk mengetahui kualitas media yang di nilai oleh ahli materi, ahli media dan siswa dengan bentuk angket yang digunakan dengan skala bertingkat yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukan tingkatan-tingkatan dari sangat baik sampai ke sangat tidak baik (Arikunto, 2010: 195). Untuk mengetahui kualitas media peneliti perlu memberikan stimulus berupa instrumen penelitian dengan bentuk angket, respon dari jawaban instrumen ini dinyatakan dalam bentuk skor perolehan atau tampak dari skor sesungguhnya yang menggambarkan hasil pendekatan media yang diukur (Khumaedi, 2012: 25).

3. Pengembangan (*Development*)

a. Penulisan

Pengembangan dalam tahap penulisan yang dituangkan ke dalam media pembelajaran dilakukan kajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi pengurusan jenazah agar menggambarkan suatu bahasan yang dipahami oleh siswa. Penulisan ini dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang mana memiliki komponen pembelajaran yang memiliki tujuan yaitu membelajarkan siswa (Aprida dan Darwis, 2017: 340). Pembahasan ini mengenai pengurusan jenazah yang mana dalam syariat Islam mengajarkan bahwa setiap manusia pasti akan mengalami kematian yang tidak pernah diketahui kapan waktunya, apabila seseorang telah meninggal dunia, hendaklah seorang dari mahramnya yang paling dekat dan sama jenis kelaminnya melakukan kewajiban yang mesti dilakukan terhadap jenazah, yaitu memandikan dan mengkafankan (Pulungan, 2020: 26).

b. Penyuntingan (*Review, edit*)

Setelah pembuatan *multimedia* pembelajaran tahapan dilanjutkan dengan penyuntingan media. Menyunting yang disebut juga mengedit (*editing*) bertujuan untuk mengurangi kesalahan-kesalahan yang terjadi agar suatu produk dapat memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan. Tahapan ini terdiri dari kegiatan *editing* dan penilaian oleh para ahli, media yang sudah dibuat dikonsultasikan secara berkala dan kemudian dilanjutkan dengan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Revisi berdasarkan hasil penyuntingan, peneliti melakukan revisi kekurangan

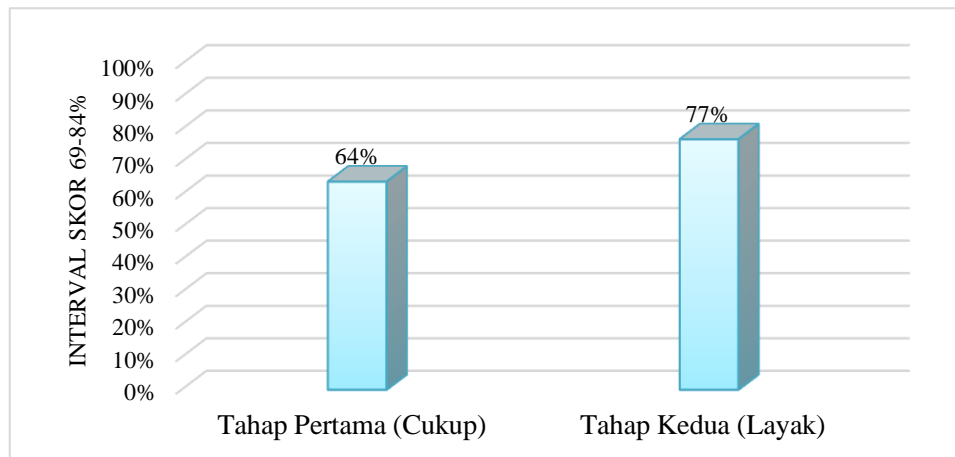
media pembelajaran, data hasil validasi dari para ahli materi dan media selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dan revisi yang perlu dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli tersebut (Sari, 2018: 78). Dengan adanya revisi maka mengurangi kesalahan-kesalahan yang terjadi sehingga *multimedia* pembelajaran menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai alat bantu intruksional, tutorial intraktif dan sumber petunjuk belajar (Lestari, 2013: 87).

4. Implementasi (*Implementation*)

Hasil kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti dinilai menggunakan angket dengan skala likert, skala likert suatu skala psikomotorik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survai. Pertanyaan dalam skala likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu pilihan yang tersedia, biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti, sangat baik, baik, cukup, tidak baik, sangat tidak baik (Maryuliana, dkk. 2016: 2).

Penilaian *multimedia* pembelajaran yang dilakukan ahli materi dan media adalah proses pengumpulan dan pengolahan data informasi untuk mengukur hasil kelayakan *multimedia* pembelajaran yang peneliti kembangkan (Hanifah, 2019: 5). Proses penilaian *multimedia* pembelajaran yang dilakukan ahli materi dengan dua tahap dan penilain untuk ahli media dengan tiga tahap. Tahap penilaian yang dilakukan digambarkan pada grafik di bawah ini:

a. Validasi Ahli Materi



Gambar 4.12. Grafik Validasi Materi

Deskripsi perbaikan ini sangat penting dilakukan peneliti untuk penyempurnaan materi yang disampaikan, yang mana materi ini divalidasi oleh Bapak Ajahari, M.Ag dengan saran perbaikan diantaranya perlu dijelaskan perbedaan kain kafan laki-laki dan perempuan sampai dengan tahap peralatan yang perlu dipersiapkan. Pengurusan jenazah merupakan bagian dari etika Islam yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW kepada umatnya, pada hakikatnya setiap yang bernyawa itu akan merasakan mati, karena kehidupan dunia itu hanyalah sementara, sebagaimana di dalam Q.S Al- Imran ayat: 185.

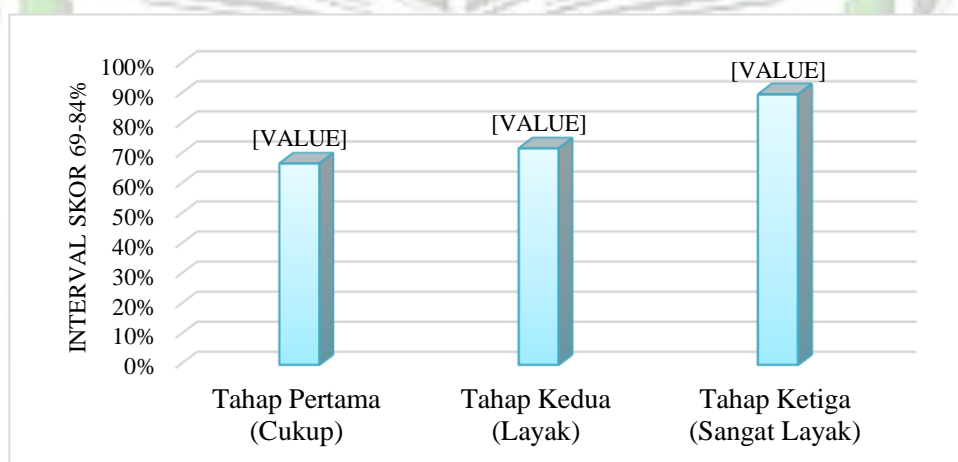
كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ وَإِنَّمَا تُوَفَّقُونَ أُجُورَكُمْ يَوْمَ الْقِيَمَةِ فَمَنْ زُحْرِحَ عَنِ النَّارِ
وَأُدْخِلَ الْجَنَّةَ فَقَدْ فَازَ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ ١٨٥

Artinya: Setiap yang bernyawa akan merasakan mati. Dan hanya pada hari Kiamat sajalah diberikan dengan sempurna balasanmu. Barangsiapa dijauhkan dari neraka dan dimasukkan ke dalam surga, sungguh, dia memperoleh kemenangan. Kehidupan dunia hanyalah kesenangan yang memperdaya.

Ayat ini menganjurkan kepada kita agar selalu mengingat kematian yang suatu saat pasti akan tiba dan mempersiapkan diri dengan sebaiknya untuk menyambut kematian (Pulungan, dkk, 2020: 28).

Pengurusan jenazah perintah agama yang ditujukan kepada kaum muslimin sebagai kelompok masyarakat untuk mengurus jenazah sejak dari menyiapkannya, memandikannya, mengkafaninya, menshalatkannya, membawanya ke kubur sampai kepada menguburkannya. Apabila perintah itu telah dikerjakan oleh sebahagian mereka sebagaimana mestinya, maka kewajiban melaksanakan perintah itu berarti sudah terbayar. Kewajiban yang demikian sifatnya dalam istilah agama dinamakan fardhu kifayah (Yusoff, dkk, 2014: 12).

b. Validasi Ahli Media



Gambar 4.13. Grafik Validasi Media

Penjelasan di atas sesuai dengan pendapat Pradilasari, dkk (2019: 10-11) pengembangan media atau *multimedia* pembelajaran memiliki skor untuk memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria 69-84% dari seluruh unsur yang terdapat dalam instrumen validasi ahli materi dan ahli media.

Deskripsi perbaikan media ini dilakukan dengan tiga tahapan yang di validasi oleh Bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd. Evaluasi sangat penting dilakukan untuk penyempurnaan media dengan memperhatikan estetika dari media yang digunakan serta memperhatikan prinsip pengembangan yang harus dilaksanakan untuk memudahkan memahami yang sulit dan memperkuat pemahaman serta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran (Amri, dkk. 2010: 160). Pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dihindari dan diharapkan akan dapat menjadi alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran PAI, yang mana fungsi media dalam pembelajaran untuk membantu siswa dan guru mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman lebih nyata yaitu yang abstrak menjadi kongkret, jalanya proses pembelajaran tidak membosankan, semua indra siswa dapat diaktifkan dan dapat membangkitkan dunia teori dalam realita (Fuad dan Ghufro, 2014: 85).

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan baik dengan bimbingan tenaga pengajar maupun dengan usaha sendiri. Kehadiran media dalam kegiatan belajar dimaksudkan agar belajar lebih lancar, lebih mudah, lebih menyenangkan dan lebih berhasil (Abdullah, 2012: 217).

Evaluasi yang dihasilkan dalam pengembangan *multimedia* pembelajaran ini evaluasi formatif dilakukan dengan tanggapan peserta didik, penilaian atau catatan terhadap *multimedia* yang dikembangkan peneliti. Putra (2014: 4) mengatakan evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang ingin dihasilkan. Evaluasi yang dilakukan dideskripsikan di bawah ini:

a. Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar

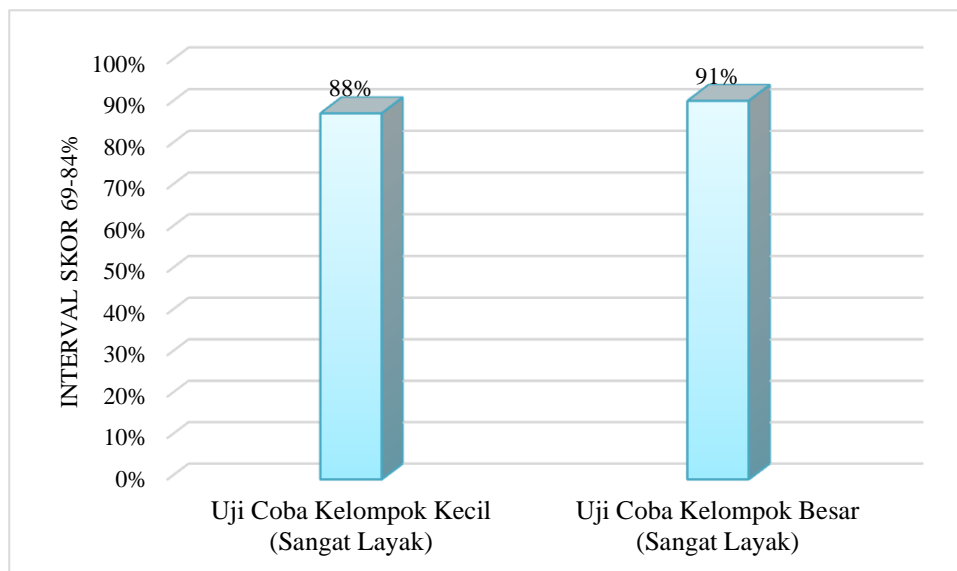
Implementasi *multimedia* pembelajaran yang dikembangkan akan diuji coba kepada siswa setelah sebelumnya dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. proses implementasi ini ialah proses tanggapan atau respon siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Danau Sembuluh.

Respon merupakan tanggapan yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang telah diberikan, seperti pendapat Ardianti, dkk (2019: 8) respon dapat berbentuk pendapat yang dikemukakan secara logis, respon merupakan reaksi maupun kesan yang didapatkan pengamat setelah mengamati kegiatan yang berkaitan dengan indra dan menilai suatu objek.

Pengukuran respon siswa terhadap *multimedia* pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sangat penting diketahui, karena respon siswa terhadap *multimedia* pembelajaran ini dapat menjadi salah satu tolak ukur dalam penilaian kelayakan media sehingga dalam pembelajaran dapat memberikan yang lebih baik dan berkualitas.

Multimedia pembelajaran *interaktif* pendapat Putra (2013: 20) sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentase (teks, suara, citra, animasi dan video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah dan mengendalikan. Dengan begitu siswa merespon atau menanggapi *multimedia* pembelajaran dengan sangat kuat tidak ada respon yang sangat lemah, sejalan dengan eksistensi pendidikan agama Islam yang mana memberikan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas kepada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak, beretika serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional (Ainiyah, 2013: 30).

Hasil dari pengukuran respon siswa terhadap *multimedia* pembelajaran menunjukkan respon yang positif dan kuat. Seperti pendapat Siswanto, dkk (2018: 72) respon siswa dilihat dari data yang diperoleh bahwa presentase penilaian siswa mengalami peningkatan. Rata-rata siswa memberikan respon yang kuat terhadap pengembangan *multimedia* pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan. Proses uji coba *multimedia* pembelajaran respon atau tanggapan siswa yang dilakukan digambarkan pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.14. Grafik Uji Coba Siswa

Penilaian di atas yang dilakukan siswa terhadap *multimedia* pembelajaran ada dua tahapan yang pertama uji coba kelompok kecil dengan 10 peserta didik yang kedua uji coba kelompok besar dengan 20 peserta didik. Seperti yang dijelaskan Amin, dkk (2017: 4) prosedur uji coba kelompok kecil dan besar seperti siswa dikondisikan ke dalam ruang kelas, peneliti memberikan penjelasan pengenalan mengenai pengembangan *multimedia* pembelajaran materi pengurusan jenazah, meminta siswa untuk menilai media yang dikembangkan, membagikan lembar respon atau tanggapan siswa terhadap produk berbentuk *multimedia* pembelajaran yang sudah di validasi, hasil pengisian angket respon dijadikan acuan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan dan media dinyatakan layak untuk digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *multimedia* pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 2 Danau Sembuluh maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan *multimedia* pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan yang diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi).
2. Kelayakan *multimedia* pembelajaran menurut: a) Validasi ahli materi menyebutkan bahwa presentase akhir yang diperoleh 77% dengan kategori layak; b) Validasi ahli media menyebutkan bahwa presentase akhir yang diperoleh 90% dengan kategori sangat layak; c) Uji coba kelompok kecil diperoleh 88% dengan kategori sangat layak; d) Uji coba kelompok besar menyebutkan bahwa presentase akhir yang diperoleh 91% dengan kategori sangat layak. *Multimedia* pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan presentase akhir 91% yang memiliki kategori sangat layak.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan

Penulis menyarankan agar *multimedia* pembelajaran materi pengurusan jenazah memandikan dan mengkafankan yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran oleh peserta didik dan guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Multimedia pembelajaran materi memandikan dan mengkafankan yang dikembangkan ini digunakan untuk kelas XI Sekolah Menengah Atas. Apabila akan digunakan untuk lembaga sekolah menengah atas lainnya maka terlebih dahulu melakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, analisis materi, analisis sekolah serta fasilitas yang tersedia di lembaga pendidikan tersebut.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan *multimedia* pembelajaran materi memandikan dan mengkafankan jenazah, pada tahap selanjutnya yaitu uji efektivitas *multimedia* pembelajaran dengan dilakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan *multimedia* pembelajaran pendidikan agama Islam materi memandikan dan mengkafankan jenazah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Abdullah, Ramli. 2012. *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Vol. XII, No. 2, 216-231.
- Ainiyah, Nur. 2013. *Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Al-Ulum. Volume 13. Nomor 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amin, Alfauzan, dkk. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar PAI Aspek Akhlak Berbasis Pendekatan Pembelajaran Demokratik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMPN 12 Kota Bangkulu*. Jurnal Manhaj, Vol. 5, Nomor. 3.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. Vol. 03 No. 02 Desember e-ISSN: 2460-2345. P- ISSN: 2442-6997.
- Anggraeni Poppy, Akbar Aulia. 2018. *Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran*. Jurnal Pesona Dasar, ISSN: 2337-9227. Vol.6 No. 2.
- Aghni, Rizqi, Ilyasa. 2018. *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akutansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1.
- Akmal, Aulia. 2018. *Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Kemampuan berwudhu pada Kelompok B3 TK Islam YLPI Marpoyan*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Volume 1. No. 1.
- Ardianti, Sekar Dwi, dkk. 2019. *Respon Siswa dan Guru Terhadap Modul ETHNO-EDUTAINMENT di Sekolah Islam Terpadu*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. Vol. 14, No.1.
- Bracnh, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Business Media LLC NY 10013 USA.

- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Islam. Volume 8. No. 1.
- Fuad, Ghuftron. 2014. *Pengembangan Program CAI Dalam Pembelajaran PAI Materi Haji dan Umroh Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Volume 1. Nomor 1.
- Hamdanah. 2017. *Ilmu Pendidikan Islam*. Banjarmasin: Pustaka Banua.
- Hanifah, Nurdinah. 2019. *Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thingking Skill (HOTS) di Sekolah Dasar*. Current Research in Edukation: Conference Series Journal. Vol.1 No.1.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Khumaedi, Muhammad. 2012. *Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Vol. 12, No. 1. 25-30.
- Kurniawati, Inung Diah, Sekreningsih Nita. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Intraktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Jurnal of Computer and Information Technology. Vol. 1 No. 2 Februari E-ISSN: 2579-5317.
- Kartika Sinta, dkk. 2019. *Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. Vol. 7, No. 1.
- Kementrian Agama. 2020. *Alquran Digital Berbasis Android Versi 2.00 Beta 4*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Lestari, Ambar Sri. 2013. *Pembelajaran Multimedia*. Jurnal Al-Ta'dib Vol. 6 No. 2 Juli-Desember.
- Linda Roza, Herdini, Zera Rahmaputri. 2017. *Multimedia Intraktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk mata pelajaran kimia pokok bahasan laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA*. Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 9, No. 3 Desember p. 341-346.
- Lalo, Kalfaris. 2018. *Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter guna Menyongsong Era Globalisasi*. Jurnal Kepolisian ISSN : 2620-5025. Volume 12, Nomor 2.
- Majid, Abdul. Andayani Dian. 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2.
- Mazrur. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Intimedia.
- Mukhadis, Amat. 2013. *Sosok Manusia Indonesia Unggu dan Berkerakter dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup di Era Globalisasi*. Jurnal Pendidikan Kerakter, Tahun III. Nomor 2.
- Mumtahanah, Nurotun. 2014. *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI*. AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman, Volume 4, Nomor 1.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, Sam Farisa Chairul Haviana. 2016. *Sistem Indormasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tamabahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. Jurnal Transistor Elektro dan Informatika. Vol. 1. No. 2.
- Mawardi. 2018. *Merancang Model dan Media Pembbelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol 8, No. 1. 26-40.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Volume 8, Nomor 1.
- Nasution, Syaiful Hamzah. 2014. *Membuat Media Pembelajaran Dengan Autoplay Media Studio 8*. Workshop Pembelajaran Berbasis ICT dan Implementasi pada Kurikulum 2013.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development (Peneltian dan Pengembangan: suatu Pengantar)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Putra, Ilham Eka. 2013. *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Intraktif*. Jurnal TEKNOIF, Vol.1, No.2.
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika. dkk. 2014. *Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat*. e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.2, No.1.

- Prasetyoningsih, Luluk Sri Agus. 2016. *Pengembangan Tindak Bahasa Terapi Dalam Intervensi Anak Autis Spektrum Perilaku*. Jurnal LITERA, Volume 15, Nomor 1.
- Panjaitan Poppy, Prasatya Arik. 2017. *Pengaruh Social Media Terhadap Produktivitas Kerja Generasi Milenial*. Jurnal Administrasi Bisnis. Vol. 48 No. 1 Juli.
- Pratama Yongky, Agung Yudha Anggana. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 06 Nomor 01.
- Pradilasari Lia, Abdul Gani, Ibnu Khaldun. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. Vol. 07, No. 01, pISSN: 2338-4379, eISSN: 2615-840 X.
- Pulungan, Sahmiar, dkk. 2020. *Peningkatan Keterampilan Pengurusan Jenazah di MTs Ulumul Quran Medan*. Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama. Vol. 12 No. 1.
- Rohman, Noer. 2014. *Inovasi Strategi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan PAI*. Jurnal MADRASAH, Vol. 6, No. 2.
- Rizal, Setria Utama, dkk. 2016. *Media Pembelajaran*. Kota Bekasi: CV, Nurani.
- Rohman Miftahur, Hairudin. 2018. *Konsep Tujuan Pendidikan Islam Prespektif Nilai-nilai Sosial Kultural*. Jurnal Pendidikan Islam. Volume 9. Nomor 1.
- Rambe, Mangarahon. 2019. *Pelaksanaan Supervisi Akademik Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Volume 3. Nomor 4.
- Sari, Indah Purnama. 2018. *Implementasi Model ADDIE dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa*. DOI: 10. 26740/jepk.v6n1.p83-94. Volume 6 No 1.
- Setiawan, Wahyu Agus, Puput Wanarti Rusimanto. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Telivisi Kelas XI AV di SMK Negeri 1 Sidowarjo*. Jurnal Pendidikan Elektro. Volume 06 Nomor 01.

- Sari, Bintari Kartika. 2017. *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Teknik JIGSAW*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Tema “Desain Pembelajaran di Era ASEAN ECONOMIC Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. ISBN 978-602-70216-2-4.
- Sohibun, Filza Yulina Ade. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (2) Desember p-ISSN: 2301-7562 e-ISSN: 2579-7964.
- Saputra Wawan, Bambang Eka Purnama. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Intraktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*. Jurnal Seed- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi-Volume 4 No. 2.
- Shihab, Quraish. 2002. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta Pusat: Lentera Hati.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cet. XV. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punanji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suyono, Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Siswanto, Retno Dwi. dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Auditorial, Intellectually, Repetition(Air) Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswasmk Kelas XI*. Journal On Education P-ISSN 2655-1365 Volume 1, No. 1.
- Sari, Novi Yulya. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. e-ISSN 2579-7646 Vol. 9, No. 2.

Utari, Yani Putri, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Online Prezi dalam Pokok Bahasan Alat Optik pada Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Radiasi Vol.5 No.2.

Widoyoko, Eko Putra. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Yusoff, dkk. 2014. *Pembangunan Perisian Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengurusan Jenazah Poleteknik Malaysia*. Jurnal Of Islamic Education. Vol. 2. Issue 2.

Yunita, Reni. 2017. *Pengembangan Multimedia Adobe Flash CS5 Berbasis STAD Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Pada Manusia Untuk SMP/MTs*. Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi.

<https://youtu.be/TAtV9YcLjIQ>

<https://youtu.be/fqfVBtfeoog>